大众軟件

Popsoft

1997

8

（总第25期）



Interplay: 玩家制作，只为玩家
前导：将健康有益的游戏软件带入每一个家庭



M.A.X.
装甲英雄

INTERPLAY公司的年度大作《装甲英雄》（M.A.X.）是一款新型的战略模拟游戏。它结合了战棋制和即时制两大战略模拟游戏的优点，在设计上特别注重游戏者在游戏中能够选择控制的成分。

《装甲英雄》描写的是未来的世界，为了争夺外星基地而发生的机械化战争。游戏包括建造、勘探、采掘、运输、生产、战斗等许多部分，在内容的深度上远远高于其他战略游戏。更重要的是游戏采用了新颖的同步回合制，在每个回合中用的是即时的规则，完全给人以新的感觉。既有大兵团作战的指挥，也有单兵突入的细致。再加上华丽的音乐和画面，还有完全汉化的界面，谁会错过它呢？

M.A.X. M.A.X. M.A.X. M.A.X. M.A.X.

近期上市 欢迎垂询



M.D.K.
孤胆枪手

INTERPLAY旗下的SHINY总是做一些古怪精灵却又好玩之极的东西，象这款国内译作《孤胆枪手》的3D射击游戏《M.D.K.》也不例外。

故事总是这样的。1999年地球由于发现了一种能源而遭到了外星人的进攻。好象《独立日》中的剧情一样，外星人出动了6个巨大的移动基地将地球人打得东躲西藏，于是传说中的英雄出现了，一条狗MAX和博士Dr.Fluke还有主人公Kurt。而冲过层层险阻，摧毁这6个基地才能获得游戏的胜利。

《孤胆枪手》不同于以往的3D射击游戏采取了运动中的追尾视角和狙击时的瞄准镜视角。这样游戏特别注重了场面宏大的背景设计，使得整款游戏的风格气势磅礴具有科幻大片的效果。

M.D.K. M.D.K. M.D.K. M.D.K. M.D.K.

近期上市 欢迎垂询



北京前导软件有限公司代理
前导软件销售连锁组织销售

地　址：(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电　话：(010) 64024800　64024801
联系人：董金伟、郭　罡

编辑部报告

为期一年的第二届大众软件奖活动终于在掌声中落下帷幕，手头有奖券的读者朋友请速翻至39页，看看公布的号码是否与您手上的一致。如果是，速将副券寄回杂志社，以领取您的奖品。如果……那么，第三届大众软件奖已开始了，来参加我们的新活动吧，还有很多机会的。

两周年了，600多个日日夜夜，在编辑室，我们并非孤单地渡过。工作令我们快乐，还有你们——20余万一直支持着我们工作的朋友们，也许我们永无相见的机会，但我们有着一样的心情，一样的梦想，通过这本薄薄的杂志紧紧相系。

于是，我们决定做一件事，来纪念我们两年的相识。晶合做了他们引以为自豪的精美扑克，编辑部奉献给大家的是一本杂志，一本不同于我们以往曾做过的杂志。

《大众软件1997年增刊》终于动工，这是一项用来挑战我们自己的工作，改变我们习惯的排版方式，用全新的方式来表现全新的内容，整整160页的彩页，阐述我们的力求贴近读者的编辑理念。特约的精彩文章、独具匠心的专题企划、华丽的美工排版希望能让每一位朋友满意，增刊预计将于9月底面市，定价18.00元。

有广州读者来电举报，假冒的《大众软件》配套CD已出到了第10期，问我们正版何以迟迟不出。此次《大众软件1997年增刊》的配套光盘(总第3期)将同时面市，光盘制作小组——晶合工作室继《大众软件1997年合订本(上)》配套光盘(总第2期)之后将有更精彩表现，尝试推出互动式的软件使用指南，个性化的多媒体攻略，声影并茂的新游戏介绍，让您一一去体验真实。而且此次为超大容量双CD版，大量的最新共享程序，总容量突破1.2GB，外加精美包装，定价仅仅60.00元，挑战盗版。

有不少的朋友来信询问如何获得《生死赛车——大众软件特别版》，在当地若有大众软件服务分部，可去分部购买，也可以直接从大众软件北京服务部邮购，可获9折优惠，邮费免收。

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和(常务)
主　　编：孙月湘
编 辑 部：裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
广 告 部：武凌
发 行 部：陈志刚(主任)　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN 11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第 0036 号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱
电　　话：(010)67150984、67150985
202(广告部)、203(编辑部)
(010)67150881(发行部)
(010)67139820(邮发部)
传　　真：(010)67150983
E-mail：popsoft@netchina.co.cn
出版日期：1997 年 8 月 11 日
零 售 价：人民币：6.00 元
港币：15.00 元
美元：5.95 元

软盘目录

(总第 25 期)

- 会"飞"的小羊—Fun Sheep
- 风靡日本的电子宠物
- Windows 下的雷达
- 软盘攻略：真人快打Ⅲ

目　次

专题综述

实用知识

网络时代

缤纷长廊

硬件观摩台

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1997年8月(总第25)期

攻略指引

晶合传真

前线地带

游戏赏析

游戏畅谈

攻关秘技

TOP TEN

下期要目

- 网络闲话(二)
- 声音文件播放工具集
- 绝音魔琴
- 孤胆枪手
- 网络创世纪

上期要目

- 触"电"的音乐(一)
- 3D加速芯片和3D加速卡(上)
- 粘土世界
- 无声狂啸(上)
- 死亡地带

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
陆　强　罗　曜　陈　雷
赫　闻　玄狐小组

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息动态

国务院颁布网络管理新规定

今年6月3日，国务院信息化工作领导小组办公室宣布中国互联网络信息中心成立，同时发布了《中国互联网络域名注册暂行管理办法》和《中国互联网络域名注册实施细则》，这标志着我国互联网络的管理、运行和服务进人了更加有序、完善、规范的发展轨道。

新成立的中国互联网络信息中心，由国务院信息化工作领导小组授权，中国科学院计算机网络信息中心运行和管理，是我国唯一一家为国内互联网用户提供域名注册、自动系统信息分配等有关服务的机构。我国自1994年4月利用国际专线正式接人互联网络，同年5月在国内建立运行自己的域名体系。目前国内接人互联网络的计算机有5万多台，用户超过15万人，三级域名达2300多个。

中国信息工程启动

国家科委日前启动“中国信息工程”。本工程总体目标是加强国际互联网上信息服务，开展国内信息资源的建设与服务。主要包括中国信息指南、科技之窗、人才市场、生产指南、旅游、读者之友和Internet荟萃等多种栏目，属于国内一体化的综合性信息传播系统。

“中国信息工程”的实施将采用国家资助，企业运作，中央为主，地方协作配合的模式，即国家科委鼎力支持，以国家信息基础设施为依托，由中国科技信息研究所下属的万方数据公司承办，联合各部委、各地方科技信息机构共同抓紧建设。

我国已有10万用户落户中国INTERNET

据邮电部数据通讯局负责人介绍说，目前主要有四大互连网支撑国内INTERNET，包括邮电部建立的公用计算机互联网CHINANET、中科院面向科研口的计算机互联网CASNET、教委面向大专院校的计算机互联网CERNET，以及电子部吉通公司的计算机互联网。

当前我国INTERNET的上网用户大约为10万户，其中邮电网约占4万户左右，用户总量仅占全球用户量的七百分之一。但同时不难看出，我国的发展潜力是相当大的。特别是随着国内计算机产业的整体发展，计算机生产国有化程度的提高，国产名牌机进入家庭，以及硬件基础设施和终端软件配套设施的到位，我国INTERNET的发展可望在今后几年内有一个大的飞跃。初步预计我国大陆INTERNET用户到2000年有可能发展到100万户，甚至会有更大倍数的增长。目前国内ISP(互联网服务商)大约有200家左右，INTERNET用户主要分布在政治、文化、科技、教育中心地区及与国外交往较多的地区。

为了更好地促进我国INTERNET的发展，CHINANET、CERNET和CASNET三大互联网即将实现互通，邮电部将免费提供有关通讯线路，使三大网络上的用户只需在“国内周转”，而无需再“绕道国外”便可互通有无，共享信息资源。

北京电子出版物软件批发市场公布6月份销售排行

北京现代电子市场日前公布了6月份销售排行，《英语听说直通车》名列第一，二至十名依次是《英语先修广场》、《开天辟地》、《万事无忧》、《世界美术名作欣赏》、《小学语文一点通》、《超级英语博士通》、《Visual Basic 4.0从入门到精通》、《死亡地带》、《跟我学计算机系列套盘》。该批发市场暑期商品85折优惠。

大型国产电脑游戏《赤壁》上市成功

由前导软件公司独立开发制作的大型国产电脑游戏《赤壁》标准版于6月28日上市成功，在前导软件销售连锁组织下属的全国35家连锁店进行首发，反映热烈。

《赤壁》是前导公司开发制作的“三国”系列游戏软件的第二部。前作《官渡》已于去年6月发行成功。此作《赤壁》的特色在于采用时下流行的

剧情式即时战略模拟系统，并加入“将领”等创新设计。另外大量使用电视连续剧《三国演义》的实拍镜头以渲染三国时期的战争场面也是前导公司的“三国”系列的一贯特色。

据悉，此次发行版本为《赤壁》的标准版，豪华版《赤壁》预计将于8月底推出。为此前导公司将在北京公主坟前导连锁店举行《赤壁》豪华版的签名首发活动。届时前导公司总经理边晓春和《赤壁》的主要工作人员将与大家见面，为热心玩家签名留念。

《恬恬和小旋》秋季双语版七月末正式上市

由目标软件制作的《恬恬和小旋》秋季双语版CD，是一套经国内电脑教育专家首肯的儿童素质教育软件，采用寓教于乐的双语学习方式，从小培养孩子的英语语感，锻炼儿童的逻辑推理和形象思维能力，培养孩子们助人为乐的品德，该软件在486 4MB RAM电脑上即可正常使用。

台湾省网络用户调查结果

由台湾多家媒体主办的“九六台湾地区网络十大新闻评选活动”及电脑网络使用调查结果于今年年初公布。结果表明，台湾省的网络使用者平均年龄为26.54岁，比美国的33.9岁年轻很多，其中20－29岁就占了60%；在男女比例方面，以“经常用”和“天天用”的合计人数来看，其中男性占77%，女性占23%，女性使用较美国的40%低许多；教育程度以大专以上占绝大多数(80%)；职业方面则以学生居多，约占36%，对照美国则以专业人士居多；超过六成的受访者是最近一年才开始接触网络的，这与台湾省最近一年来的网络热息息相关。根据统计，有27%的网友多以生活休闲、信息查询为主；其次是阅读新闻、杂志，占22%，可见台湾省的网络使用者上网的目的仍以获取休闲及生活信息为最多。不过利用网络来使用数据库及学习的用户也占了一定比例，分别为14%和11%。

IBM研制出新型网络密码程序

美国国际商用机器(IBM)公司宣布它开发出一种几乎无法破译的密码程序，可以保护在互联网上传输的机密资料。IBM下属一所实验室的电脑科研部经理说，这是密码技术最尖端的成就，它不采用网络上常用的“公共关键词”密码，而是用秘密的“专用关键词”进行编码和译码。这项技术目前尚无实际应用，但在实验中已证实，可更可靠地保护个人资料不会被人偷看，将使网上传输的资料更安全。

电脑网络与有线电视联姻

微软公司日前宣布以10亿美元收购拥有430万个客户的美国第六大有线电视企业－－通讯广播公司，微软将使该公司加速完成适应网络的任务，从而使用户家中的电视机借助有线电视网与互联网把电视、电脑信息溶为一体，进入到千家万户之中。近年来，微软公司每年耗费数亿美元协助开发信息服务，其目的是想利用一切可能的技术手段在电视节目传播中站稳脚跟。在收购通讯广播公司之前，微软公司已做了很多工作，如建立通讯网址和有线新闻网两路广播的微软全国广播公司，以4.24亿美元收购制造电视机顶盒的网络电视公司等。现在，电脑网络与有线电视以及通信的结合已成为一种事实，它将实实在在地使我们的生活发生深刻的变化。

新一代字型技术问世

ADOBE SYSTEMS与微软公司日前共同宣布一项新的字型标准OPEN TYPE。OPEN TYPE结合了POST SCRIPT TYPE与TRUE TYPE两种字型技术，文件的字型与格式将会在各平台环境下保持一致。而BITSTREAM与NETSCAPE两家公司随后也公布了TRUE DOC的动态字型技术。TRUE DOC同样保证任何电子出版物的版面与风格将不会因用户系统中是否有某种特定的字型而有差异。NETSCAPE表示新版的COMMUNICATOR浏览软件中将具备有TRUE DOC技术，未来无论是网站或电子邮件式的网络出版业者，均可确定在每一位读者的屏幕上所呈现的画面都是原先设计的画面。

Internet服务商组成业主集团

据报道，包括ANS通信、AT&T、BBN、EarthLink NetWork、GTE、MCI通信、NETCOM在线通信、PSINET和UUNET在内的九个Internet服务商宣布成立IOPS组织，此举志在把商业Internet变得更可靠。该组织将集中精力解决分解网络和影响网络完整性的问题，特别是那些需要ISP们在技术上协调一致互换信息的问题。MCI的Internet结构和工程副总裁Vint Cerf说：“随着Internet作为全球通信新的基础设施，不断地迅速发展和增长，联合起来的ISP们应该增加协作，保持世界级的服务水平。”

走向辉煌的明天

第二届大众软件奖开奖仪式暨《大众软件》创刊两周年庆祝活动

周　正

1997年7月4日，第二届大众软件奖开奖仪式暨《大众软件》创刊两周年庆祝大会在北京京西宾馆隆重召开。来自国家机关的领导、本次活动的协办单位、赞助厂商、计算机媒体行业的兄弟单位、《大众软件》的读者作者代表及全社工作人员共一百五十余人欢聚一堂，会议在热情、积极的气氛中进行。

本次庆祝大会由杂志社常务副社长刘贫和先生主持。在大会主席台上就座的有：国家科委信息司副司长陈松生、中国科协宣传部部长柴淑敏、中国科技信息研究所副所长关家麟、北京市版权局副局长刘东威等。刘社长郑重宣布本次大会开始，杂志社社委会主任、中国科学技术情报学会秘书长高庆生先生为本次大会做了题为《大众软件回顾与展望》的发言。在发言中高主任对《大众软件》两年来的发展做了回顾，详细总结了《大众软件》作为一本科普读物取得成功的主要原因：坚持自己面向大众推广和传播计算机知识的办刊方针，严格按照社会主义精神文明建设要求，紧跟时代步伐，灵活开辟新栏目，拓宽杂志视野，建立的自己全国性的读者服务体系，成功开办大众软件奖活动，同时积极响应新闻出版署、国家版权局的号召，为正版软件的推广做出不遗余力的贡献，维护广大计算机业界的利益，并与业界同仁开展广泛而富有建设性的合作，得到了来自政府、读者和业界同仁等社会各界的广泛支持。高主任还对《大众软件》的发展作了展望，他表示全社员工将一如既往地努力工作，争取将刊物越办越好，冲出国门走向世界。国家科委信息司副司长陈松生先生在发言中首先对《大众软件》创刊两周年表示祝贺并预祝第二届大众软件奖开奖活动取得圆满成功，他评价说：《大众软件》是中国科学技术情报学会主办的一本信息产业科普读物，在短短的两年时间里取得了很大的成绩，发行量已达二十余万册，成为计算机业媒体中的后起之秀。他深情地说等到《大众软件》发行量达到一百万时，再来开庆祝会！



▲来宾签到

本次活动的协办单位腾图公司和Ubisoft公司的代表们一致认为《大众软件》作为媒体为软件厂商发布产品信息提供了方便的渠道，刊物内容丰富、形式多样，同时杂志也为软件消费者树立正版意识，为软件市场的完善作出了巨大的贡献。

大众软件的读者们对《大众软件》寄予了殷切的期望。一位读者代表说：作为一名《大众软件》忠实读者，在计算机知识方面获益非浅，感谢编辑们的辛勤工作。

业界同仁兄弟媒体及编者代表也畅所欲言，并表达了他们对《大众软件》的更高期望和祝愿。

大众软件杂志社读者服务部总经理张友利先生主持了第二届大众软件奖开奖仪式并宣读了本届活动的开奖说明并安排开奖事宜。



◀庆祝大会主会场

本届活动共发行了奖券七万张，中奖号码由计算机随机产生。国家科委信息司陈副司长及腾图、Ubisoft等公司的代表先后开出一至四等奖中奖号码。在全场与会人员的关注之下，特等奖号码由中国科协宣传部长柴淑敏女士操作键盘产生，奖号清晰醒目地显示在作为本次活动特等奖奖品的奔腾多媒体计算机的荧屏上：31853。全场欢声雷动，掌声热烈，本次活动达到了高潮。会场上产生的中奖号码由张先生当场封存，并将连续于8、9、10月三期杂志上公布。刘贫和社长宣布第二届活动圆满结束，第三届大众软件奖活动于即日起正式启动，同时宣布本次大会闭幕。

本次大会是软件业一次颇具规模与声势的大会，是大众软件杂志社全体人员精心策划准备的结晶，它以软件业的蓬勃发展为主题，与社会各界进行一次广泛地探讨与交流，也为软件行业内部的交流与合作提供了机会，同时大大地增强了政府部门、计算机产业界与广大消费者之间的联系。本次大会是一次胜利的大会、成功的大会。在此我们祝贺本次大会圆满结束，并预祝《大众软件》走向更辉煌的明天！

触“电”的音乐

——漫谈音乐与电脑（二）

北京 白勺

三、MIDI

80年代初，电脑音乐迎来了第一个真正的繁荣时期，同时也迎来了一个难以解决的问题，那就是各种电子乐器之间的通讯问题：各生产厂家都按照自己的规格生产电子乐器，当你单独使用某一厂家的产品时，你还不会遇到什么问题，可是当你同时使用几家公司的设备构成一个电脑音乐系统的时候，麻烦就来了，你怎么能使一台美国E－MU的音源发出你在日本ROLAND键盘上弹奏的一个标准A呢？

为了解决电子乐器的通讯问题，1982年，国际乐器制造者协会的十几家厂商（其中主要是美国和日本的厂商）会聚一堂，各抒己见。会议通过了美国Sequential Circuits公司的大卫·史密斯提出的“通用合成器接口”的方案，并改名为“音乐设备数字接口”，即“Musical Instrument Digital Interface”缩写为“MIDI”，公布于世。1983年，MIDI协议1.0版正式制定出来。此后，所有的商业用电子乐器的背后都出现了几个五孔的MIDI插座，乐器之间不再存在“语言障碍”，它们同装上MIDI接口的电脑一起，构成了一个更加繁荣昌盛的电脑音乐大家庭。实际上，MIDI本身只是Musical Instrument Digital Interface的缩写，意思是音乐设备数字接口。这种接口技术的作用就是使电子乐器与电子乐器，电子乐器与电脑之间通过一种通用的通讯协议进行通讯，这种协议自然就是MIDI协议了。对于搞计算机的人来说，不妨把MIDI理解成一种局域网，网络的各个部分通过专用的串行电缆（MIDI线）连接，并以31.25kbps的速度传送着数字音乐信息。

MIDI标准制定以后，开始只是在专业的电脑音乐圈里受到重视，但是随着电子技术的不断发展，尤其是近几年多媒体技术的突飞猛进，MIDI作为多媒体的一个重要组成部分，被炒得沸沸扬扬，几乎达到了妇孺皆知的地步。而大家也已经把这种接口技术当作了电脑音乐的代名词，常有“做MIDI”，“玩儿MIDI”的说法，使一些正统的“电脑音乐人”觉得莫名其妙，啼笑皆非。

因此，我们倒不妨将MIDI划分为“狭义MIDI”和“广义MIDI”两种概念，狭义MIDI就是上面所说的音乐设备数字接口，而广义MIDI则是大家已经约定俗成的整个电脑音乐的统称，这样既不会造成概念上的进一步混乱，也不会使得MIDI一词失去其本质的含义。

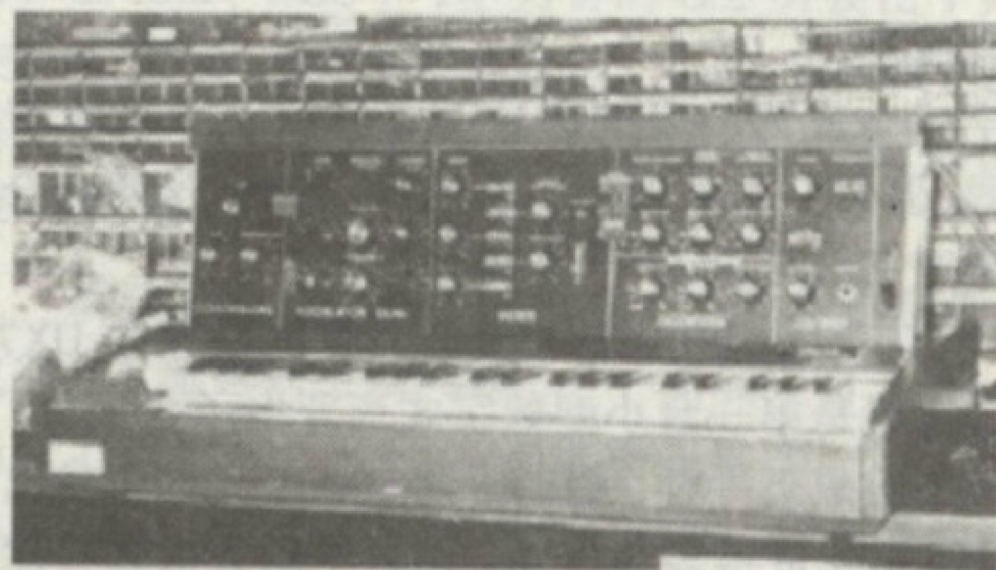
1985年11月，国际乐器制造者协会公布了《MIDI 1.0版的细节规定》（2.0版至今仍在制订中），重新定义了一些控制器号码。此外，为保证MIDI的健康发展，还专门成立了“MIDI厂商协会”和“日本MIDI标准委员会”等组织，MIDI标准从成长阶段步入了成熟阶段。

MIDI标准的成熟使各电子乐器生产厂商更加信心百倍，它们绞尽脑汁、挖空心思，以空前的热情生产出各种电子乐器，有键盘式的（合成器、主控键盘）、弦控式的（MIDI吉他）、敲击式的（鼓机）甚至还有吹奏式的（呼吸控制器），除此之外，还有五花八门的各种音源模块（就是没有键盘的电子合成器）供人选购。

如果说生产厂商在此间得到的是利润，那么广大音乐工作者得到的则是实惠。道理很简单：东西一多，就会便宜。各厂商之间的竞争也迫使他们不得不尽快推出更好更便宜的电子乐器。如此一来，使得电脑音乐工作者人数激增，一些业余爱好者也趁机“混迹”于音乐工作者队伍之中，并制作出相当一批惊人之作。电脑音乐的第二个繁荣时期一直持续至今。

四、神奇的“魔音琴”

我们说了半天“电脑音乐”，仿佛只要有台电脑就可以创作和演奏音乐似的，其实当今的电脑音乐的定义是：使用电脑的强大功能，对代表着各种音乐事件的数字信号进行记录和编辑，然后发送给电子合成器并使之演奏出来的音乐。对于这一套创作和演奏电脑音乐的系统，我们应该称之为：电脑音乐系统。



第一台实用模拟合成器

电子合成器是电脑音乐系统的重要组成部分。电子合成器，就是通过“电子”的手段“合成”出声音的机

器。由于它发出的声音千变万化，所以有人将它称为"魔音琴"。那么这"魔音琴"究竟是如何发出使人着魔的声音的呢？还是让我们从头说起。

电子合成器的发声技术和我们的录音技术一样，走过了一个从模拟到数字的过程。早在本世纪初，人们就开始尝试使用电子振荡的方法来产生声音，他们发现通过改变电压的大小，可以控制振荡器的振动频率，使它发出各种声音。美国人罗伯特·摩恩(Robert Moog)于60年代发明的著名的Mini－Moog就是根据这个原理发声的，它是世界上第一台实用的电子合成器。

Mini－Moog的发声装置大体上由三个部分构成，它们是：电压控制振荡器、电压控制滤波器和电压控制放大器。

当你按下一个琴键，琴键按照它所处的位置传送一个对应的电压给振荡器，振荡器按照你给它的电压来产生一定频率的波形而发出一定的声音，电压越大，振荡器的振动频率越高，所发出的音调也就越高。

电压控制振荡器产生声音信号后，会把它所产生的信号直接送往滤波器，在这里改变音色。滤波器，顾名思义就是过滤声波的器件，在这里，我们可以指定一个临界点，不许过界的声波通过。比如说，我们想要产生一个温和、暗淡的音色，就可以设置一个低通滤波器，只让低频通过而不让高频通过，相反我们也可以设置高通滤波器或指定带宽的带通滤波器。

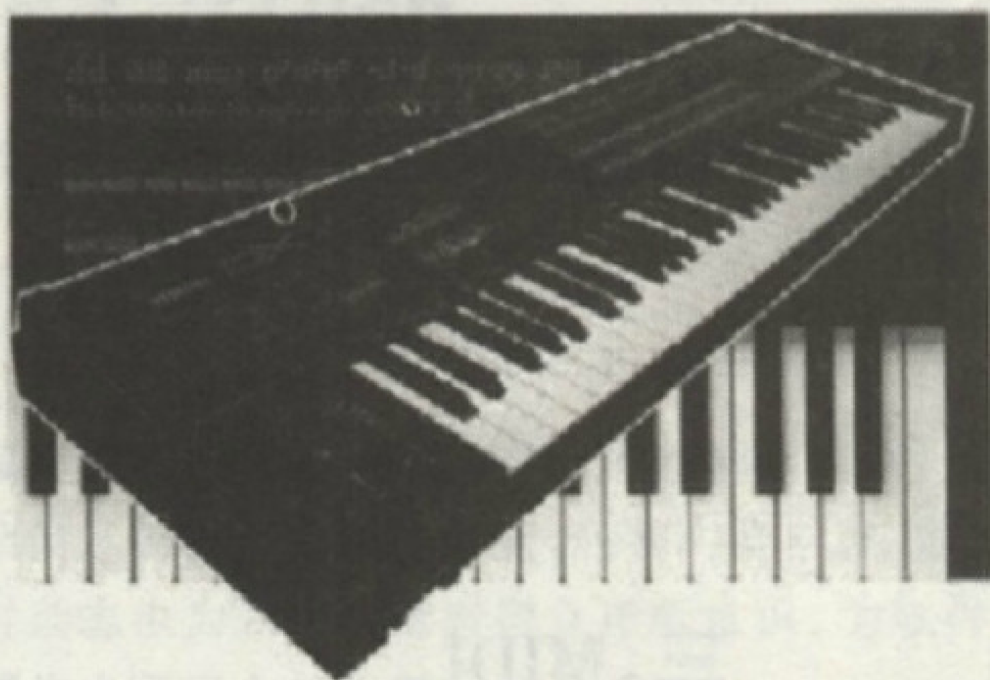
滤波器过滤了电压控制振荡器所产生的声音信号后，会把它送往电压控制放大器，由它来把信号加以放大输出。与电压控制振荡器一样，电压控制放大器的电压也是由按键控制的，只不过它由按键的力度控制而不是由按键排列的位置控制。一般地说，按键的力度越强，所产生的电压就越大，那么放大器所放出的音量也就越大。到此为止，我们已经完全明白了第一代模拟式电子合成器的发声方法，并看到了声音的三个要素：音高、音色和音量是如何通过电子手段产生及被控制的。

下面我们来看看第二代合成器，数字式电子合成器。

正象从某一个时候，人们所欣赏的唱片从密纹唱片变成了CD一样，电脑音乐家们对电子乐器的喜好也从笨重得象一堵墙似的模拟式合成器变成了小巧玲珑的数字式合成器。

数字式合成器的发声方法与模拟式合成器有着根本的不同，但它们的原理还是相同的，因此，这两种合成器从某种意义上可以说"本是同根生"。

1982年，YAMAHA公司推出了震惊世界的DX7。DX7型合成器是第一台小型数字式商业电子合成器，它不是象模拟合成器一样，用电压调制电子元件来发出声音，而是采用先进得多的技术：用数学的方法直接制造波形。它同样有震荡器、滤波器和放大器，只不过是通过数字控制而不是电压控制。在DX7的整个发声系统的末端，还加入了一个数字/模拟转换器，用它把合成器内部的数字信号转换成人耳能够听到的模拟信号。



第一台小型数字商业合成器

我们在前面已经提到过，声音是通过物体的振动发出的。一个声音是由两个或更多的分音组成，最低频的分音叫作基音，其余叫作倍音或泛音。DX7就是根据这一原理采用了一种叫作"频率调变"(Frequency Modulation，缩写为FM)的合成方法，它先由震荡器产生一个载波作为基音，然后再产生若干个调制波带着许多泛音加在载波之上，你可以对这个组合加以任意调整，然后通过数控滤波器和数控放大器送往数字/模拟转换器，从而形成最后的音响。

从理论上讲，这种合成方法可以产生任何声音，但是，也许是这种"物理课式"的合成方法太难以掌握，也许是人们觉得它合成出来的声音不够真实，也许是时代的进步必须要淘汰些什么东西，反正不管怎么说，这种划时代的FM电子合成器很快就从舞台的中央退了出来。

取而代之的是当今的"天皇巨星"：采样回放合成器。采样回放合成器仍然是数字式电子合成器的一种，只不过这种合成器所采用的合成方法是把一小段真实乐器的声音或效果音响用数字采样的方式"录"下来，然后再对它进行修饰、放大和输出，所以叫作"采样回放"。在这种合成器的只读存储器中，存有数以百计的各种波形，当你需要使用它们时，可以将它们调出来直接使用，或通过滤波器进行修饰后，送往放大器放大，再通过数/模转换器转换输出。

由于这种合成方法的基本波形是来自真实乐器的采样，所以采样回放型合成器的仿真效果非常好，某些乐器的音色几乎达到了连行家也难辨真伪的地步；但是有利就有弊，因为这种合成器把波形都固化了，所以留给使用者创造音色的余地就少得多了。

在这种采样回放原理的基础上，各大电子乐器公司又开发了很多各具特色的合成方法，如日本ROLAND公司的LA线性合成、KORG公司的AI先进集成式合成及先进向量合成等，近期还有完全基于虚拟现实技术的物理模型合成，由于本文不是介绍音色合成方法的专文，故略过不提。♫

OS演义（九）

北京 庞大

不老的UNIX

也许是由于接触不多吧，对于很多电脑爱好者来说，UNIX是个耳熟能详但却又不知其所以然的名字。它究竟与我们日常使用的DOS、Windows有什么区别？它又给我们的操作系统历史留下了什么样的故事呢？

UNIX最大的特点，就在于它是多用户操作系统。所谓多用户，是指它能够在同一时间供许多用户同时使用，这主要是为了避免计算资源的浪费。在最初开发UNIX的60年代末，全世界只有为数不多的计算机，计算资源极其宝贵，而一个用户单独使用一台计算机时，实际上有很多时间计算机是无所事事的。用NU8中的System Watch或Windows95自带的"系统监视器"测一下就知道了——当你在电脑前冥思苦想时，你的CPU的利用率不超过10%！UNIX被设计成多用户系统，正是为了使得宝贵的计算资源得到最大限度的使用。许多人同时在分享同一份资源，这在逻辑上好象有点讲不通，实际上可以通过"时间片"的方法来实现。UNIX系统将计算时间分成许多"时间片"，就好象大家分面包时先切一片给你吃，然后给别人切，等你那一片吃完了，你的下一片也到了——你一直在吃面包，可在你咀嚼时，刀却不闲着。相同的原理，微软用Windows宝刀把"面包片"切给了Word和Excel，实现了PC操作系统的多任务特性。

UNIX在操作系统历史上留下了独一无二的故事——它是历史上版本最多、最开放的操作系统。

1969年，UNIX系统诞生于美国电话电报公司(AT&T)的贝尔(Bell)实验室。这个实验室注定要在人类进步史上留名的——电话交换机、激光……，90年代又投入了光子计算机的开发，无数的新技术诞生于此。UNIX最初是用B语言（这是C语言的前辈）编写、在DEC公司PDP-7小型机上运行的，只在AT&T内部使用，并没有将它商品化，第一个用户是Bell实验室的专利部门。在C语言诞生之后，UNIX被重新改写，这次仍然没有被商品化，相反，AT&T来了个"免费大赠送"——所有的大学、科研机构，谁想要就给谁，而且是带着C语言的源程序一起给(据说是为了免去日后维护的麻烦)。在第一批得到赠送的大学中，有著名的加州大学伯克利分校，那里的大学生们借助C语言的通用性(当然还有年轻人的热情)，几乎每个人都把自己想到的功能加入UNIX系统的程序中。正是这些大学生的努力，使得UNIX系统有了巨大的发展。AT&T也在不断地充实UNIX系统的功能，在90年代，UNIX系统发展成两大流派：UNIX BSD(Berkeley Software Distribution，伯克利版)和UNIX System V(AT&T的后续版本)版。

谁也没有想到，当初AT&T散发C语言源程序的做法，埋下了天下大乱的祸根。由于C语言严谨可靠、人人爱用，且可移植性特别好，所以实际上每个人都可以按照自己的意愿对UNIX系统加以改造，最后不光各个开发商有自己的版本，就连经销商也都有自己的版本（当初伯克利的大学生毕业后，把UNIX也带到了各自的公司），比如IBM的UNIX叫AIX，微软占领广大低档UNIX市场的版本叫XENIX，SUN的版本叫Solaris，Santa Cruz的版本叫SCO UNIX，为80x86设计的共享版本叫Linux……象DEC、HP这样的大公司都有自己的版本，而后起之秀Novell也推出了自己的UnixWare。

"话说天下大事，分久必合，合久必分"，1988年，AT&T将UNIX BSD和UNIX System V统一成了UNIX System V Release 4，从而结束了与老对手的竞争。可是另一方面，以IBM、DEC和HP为首的OSF开发出了开放式的OSF/1，成为AT&T新的对手，Novell也因其NetWare取得局域网操作系统领导地位而使UnixWare地位日渐重要……，时至今日，这演变仍在进行之中。

虽然历经二十几年的沧桑，UNIX依然宝刀不老，但也"老革命遇到了新问题"——面临来自Windows NT的强有力的挑战。由于本文结构安排的原因，好象UNIX与Windows NT离得远了点儿，其实，这一老一少今天正在争夺当今正红的Internet：由于本身的特点，UNIX系统很适合于作Internet服务器的操作系统。当你在服务器

的目录上找文件时，如果见到"/"，就是那个与DOS相反的目录分隔符，就可以知道那是一台UNIX主机了。而WindowsNT则后来居上（按照微软的说法，这市场具有战略意义，必须拿下），借助于其"健壮性"以及与Windows家族的血缘关系（已经有太多的软件符合Windows的数据标准），再加上1996年以来，微软又在它的WindowsNT中免费赠送用来构建Web服务的Information Sever（手法与在95中附带Internet Explorer如出一辙），使得制作Internet主机越来越方便，费用也越来越低廉，吸引了很多信息服务商转向WindowsNT。现在，那些传统的UNIX厂商仍在与微软争夺这块市场。颇为有趣的是，两种产品都是在大势所趋的情形之下，被用作新的领域的，至于谁会是最后的赢家，时间会给出答案的。

谈到UNIX，还有一点不能不提——X Windows系统。千万不要认为这个X Windows又是微软Windows家族的那个远房亲戚，其实它与微软的视窗系列是八杆子打不着的。1984年，X Windows诞生于MIT（麻省理工学院，不是Made In Taiwan），它最初是在DEC的支持下，为了一个名为Athena的计划设计的一套运行在UNIX系统上的分散式的、与硬件无关的图形用户接口。后来它在MIT内不断发展、改进，到第十个版本时，其日渐重要的商业价值吸引了很多厂商的加盟，众人拾柴火焰高，当版本号数到十一个时，X Windows已经成为一套标准了。与Windows不同，这套标准是完全开放的，任何厂商均可根据X协议开发自己的X Windows系统或基于X Windows的应用软件。也许是看惯了微软的Windows商标吧，总有人觉得加在前面的这个X别扭，其实这个X还是有讲法的。早些年，斯坦佛大学曾有人设计过一套名叫W的窗口系统，而MIT的X Windows设计思想正是从它而来，既然承了人家的衣钵，就把名字也承下了。至于那个W从何而来，就只有天晓得了。由于其开放性，很多厂家都有自己的X Windows产品，其中最著名的是OPEN LOOK（由SUN和AT&T支持）、Motif（由OSF支持）和Linux上免费的Xfree。

网络霸主NetWare

迄今为止，Novell公司的NetWare是最成功的网络操作系统。一般说网络操作系统，主要是指微机局域网，即PC LAN的操作系统，但随着Internet和Intranet的飞速发展，这个概念正逐渐模糊。

NetWare最初是Bringham Young University（杨柏翰大学，美国一所有着深刻传统文化背景的学校）的一组毕业生共同开发出来的，他们把这种系统叫做Superset和Novell Data System，它允许微型计算机共享打印机和文件。1983年，他们在使用S－Net接口卡的Motorola 68000芯片的基础上，专门设计了一个名为ShareNet的产品，每块S－Net板允许在Novell 68服务器上直接连接6个工作站，后来发展到254个，这就是NetWare68。在80年代中期，Novell公司推出了为IBM PC/XT设计的NetWare86版本，从此NetWare系列走上了独立于硬件的"软"道路，Novell公司也将战略重点从硬件领域转向软件领域。

从1985年到1990年，Novell公司陆续推出了一系列以NetWare286为标志的版本，它们都是针对Intel 80286芯片开发的16位系统，经历了2.0、2.1X和2.2几个阶段：

1986年，NetWare2.0版本发行，这个版本是以纯软件的形式提供的，其设计目的是为了充分发挥Intel 80286芯片的优点，是一个只能在DOS计算机上使用的网络操作系统。它可以支持ARCnet、Ethernet和Token Ring（令牌网络），并且开始以用户许可证的数量为基础来进行销售。这是个比较科学的方法，它使用户为不同的网络规模付出不同的代价，今天仍是网络操作系统的销售惯例。

NetWare系列中，修改次数最多的要数NetWare2.1X版本了。NetWare2.10于1987年发表，它为用户提供了大量崭新的功能，其中设计得最成功的是SFT功能（System Fault Tolerant，系统容错）。这一版SFT包括了硬盘镜像、硬盘双工、热修复以及TTS（Transaction Tracking System，事务跟踪系统）。NetWare2.1比以前的版本在很多方面都有较大改进，比如它的打印操作有了很大的改观，新的工作站外壳也使用户觉得系统更易于使用。但是，NetWare2.1X也有些地方写得实在不令人满意，首当其冲的是它那沉闷而复杂的安装过程，由于它采用360K的软盘，所以安装盘数量高达45张！并且安装程序组织得不好，让一些对系统不是很精通的用户觉得晕头转向。正是这些小毛病使得NetWare2.1X版本不得不经历了几十次修订，从NetWare2.10到NetWare2.15E，还是有些破绽留给了NetWare2.2版本。

NetWare2.2版本是NetWare 286的最后一个产品，它具有2.15E的所有特性，并且对NetWare2.1X中的破绽进行了最后的修订。同时，它对内存管理进行了新的更为细致的处理，使Intel 80286芯片能够利用更多的内存。还有，它对NetWare2.1X中那令人晕头转向的安装程序进行了大幅改进，重新编写了一个安装程序INSTALL，简化了安装过程。另外，由于采用高密盘作存储介质，安装盘的数量也从45张减少到了十几张。与NetWare286的早期产品相比，NetWare2.2已经可以在一些非Intel平台（如苹果的Macintosh）上安装了。

习惯上，将NetWare3.0、3.10、3.11以及3.12称为NetWare386，它们都是为充分发挥Intel 80386芯片性能

的32位网络操作系统。NetWare 3.0于1989年下半年发布，它的新特性包括更先进的内存管理方案，使得它可以对内存进行动态分配，可以在程序卸载之后将内存回收。在NetWare 3.0之后，Novell很快又推出了NetWare 3.10，开始支持TCP/IP协议。下一个改进版NetWare 3.11于1991年推出。1993年发表的NetWare 3.12开始以光盘的形式向用户提供，这是NetWare 3.X中现在使用最多的版本。NetWare 3.X在服务器方面的一个主要进步是使用了NLM(NetWare Loadable Module，Novell公司的动态链接库)结构，使得用户可以根据自己的需要载入NLM，并且可以对NLM进行单独的升级。另一个主要的改进是在文件服务器和工作站上采用ODI(Open Datalink Interface，开放数据链接接口)，从而为用户提供了对多重协议的支持，包括IPX/SPX、AppleTalk、TCP/IP以及OSI协议。

NetWare系列中又一个里程碑式的作品是NetWare 4.1，它在很多方面又有新的改进。比如，在磁盘操作方面(这两年硬盘的容量和速度的增长是有目共睹的)，提供了文件压缩、磁盘块再分配、数据迁移和磁盘缓冲管理；在内存方面，采用分页和环行保护机制。另外，NetWare 4.1最引人注目的改进是它为用户提供了公共资源命名结构NDS(NetWare Directory Services，NetWare目录服务)，可以对用户以及网络资源之间的所有交互作用进行控制，使得很多操作(比如用户登录)变得更方便。在用户刚刚熟悉了4.1版的新特性之后，1996年又有了NetWare 4.11，增加了Web服务等诸多新的功能……

当然，NetWare并不代表网络操作系统，只是因为它属于"通用型"，因而市场占有率最大。很多公司还有自己专用的系统，如Banyan公司的VINES系统主要运行在Banyan公司的专用文件服务器上，3Com公司为其3+Ethernet网络推出了3+系统等等。进入90年代以来，Novell公司最大的竞争对手是微软——开始是它的LAN Manager系统(后来发现它不足以对抗NetWare)，随后是强大的Windows NT server。虽然NetWare称雄网络操作系统已有数年，但Windows NT server确有势不可挡的劲头。

一石激起千层浪

这一期说的操作系统都和网络有关，这块巨石也跳不出NET的边际——Internet和Intranet。

每当新的事物出现的时候，旧有的格局总难免要被打破，随着近几年Internet与Intranet的飞速发展，已经有很多东西改变了。前文不是提到Windows将会与Internet融合吗，这已经不是传统PC机操作系统的范畴。同时又有更多的东西将要改变或诞生，在OS演义的最后，让我们看看这千层浪花中的点点白光吧。

IntranetWare

看到这个名字，你就可以知道它一定是Novell公司的作品，实际上它正如其名，是用来构建Intranet的。至于什么是Intranet，简而言之就是使得传统的企业网（可能是局域网或广域网——像IBM那种全球范围的办公网络便是广域网了）以WWW的方式呈现出来，并且通过TCP/IP协议与Internet直接相连。IntranetWare是由NetWare演变发展而来——在NetWare的基础之上，增加了由IPX/SPX(这是NetWare的传统协议)到TCP/IP的网关（否则连不到Internet上去）以及相关的Intranet附件，所以IntranetWare给人的感觉像个换代产品。

JAVA OS

要说全新的产品，JAVA OS是当之无愧的——继1995年的JAVA语言及其相关环境诞生之后，1996年底，JAVA一家又添了这位新成员。与Internet时代众多的老兵相比，它确是为新的时代而来的，虽然它还显稚嫩，但相信随着时间的推移与环境的成熟，它会有所作为的。

后　记

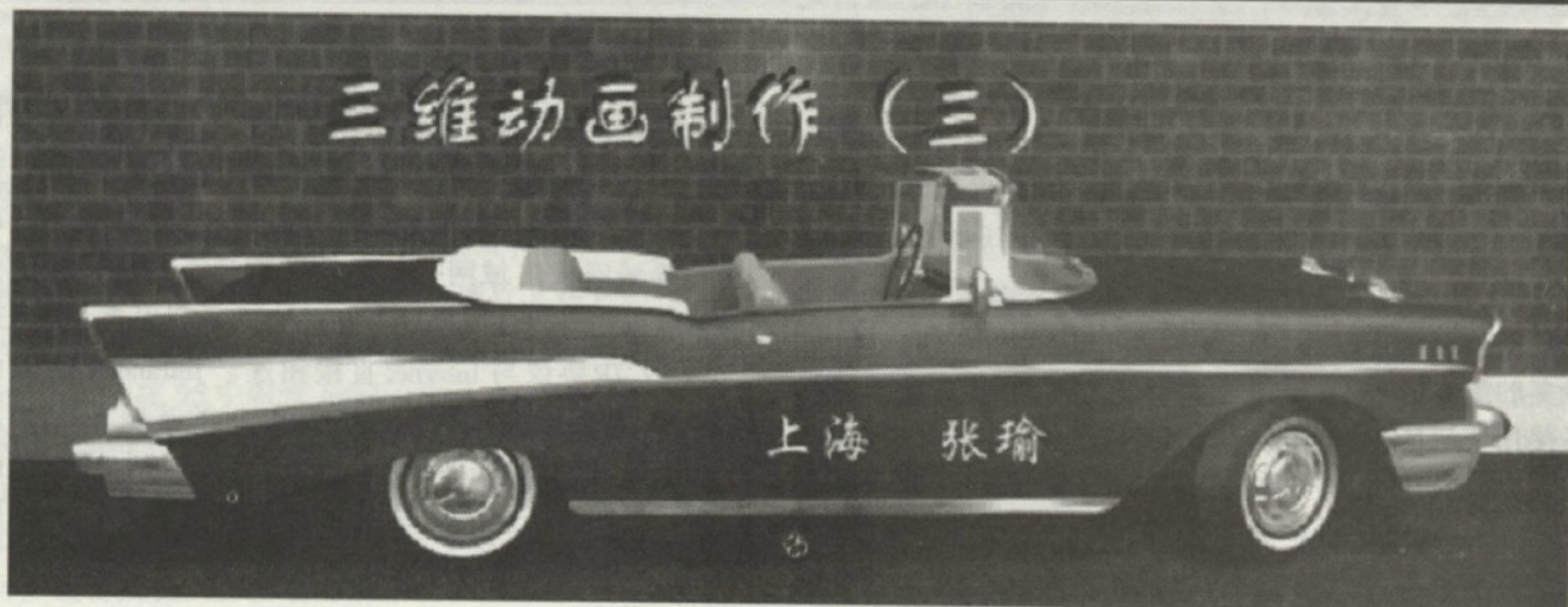
煞风景的话还是先说吧：写这篇稿子时，参考了不少前人的资料，自己也做了不少考证，但由于学识与精力的原因，仍难免有失当之处，望各位读者能够见谅。

不知不觉之间，已有三个季节从笔尖悄悄流走，回看操作系统历史上那些曾让人沉浸其中的故事——俨然一部N国演义，不由人不想起罗贯中那段流传千古的开场白：滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄，是非成败转头空。青山依旧在，几度夕阳红。白发渔樵江渚上，惯看秋月春风。一壶浊酒喜相逢。古今多少事，都付笑谈中。

当初《大众软件》约这篇稿，主要为了增加一些知识性内容，让初入门的爱好者对行业的历史有个大概的了解，而写完与读完这样的演义故事之后，又不免萌生对历史的慨叹，感慨之余，谨以下面一段文字与读者共勉：

人们为什么总要不断地重读历史？我的历史老师曾给出这样的答案——"过去未去，未来已来"。是的，我们应该向昨天去讨教如何创造明天——这样才会有进步。尤其在电脑这个行业，几年，甚至几个月，就能够感受到技术进步的强烈冲击，这也是它最大的魅力所在。每每感受这种冲击时，便会觉得历史就在我们手中，而这样的机会是不可以不珍惜的！相信《大众软件》的读者中年轻人居多(我本人也是其中一分子)，愿大家能够携起手来，共同去创造明天的历史——为技术与人类的进步，为我们的民族。♬

全文完



第三讲　建筑物的游历

我想大家应该在电视里都看到过这样的画面：摄像机在屋里转来转去，以第一视角显示出屋内的场景，就好象是你在屋里走动时所看到的一样，这就叫游历。

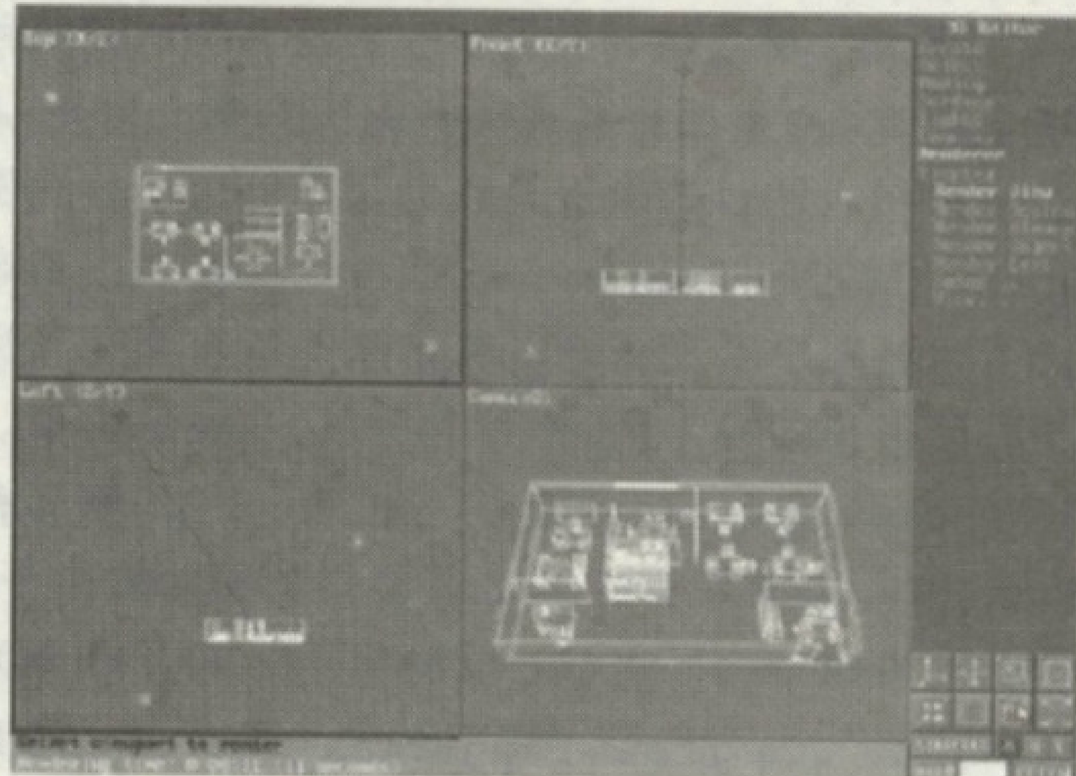
现在你也可以用3DS来制作类似的动画，效果也绝不会差。这就是我们下面要来共同完成的这个例子。在这个例子中，我们借用3DS提供的办公室模型，文件名为office.dxf。下面是由DXF文件生成漫游动画的步骤：

首先我们把DXF文件中的三维模型装入到三维编辑模块中。先用File下拉菜单中的Reset菜单项重新设置系统。选择Surface/Material/Get Library命令，输入A-cadclr.mli。这是因为DXF文件是在AutoCad中建立了三维模型后用DXFOUT命令生成的，是AutoCad与3DS的桥梁。所以我们要装入AutoCad的材料库以替代3DS原来的缺省材料库。选择Surface/Material/Choose命令，材料选择对话框出现，按下Cancel离开对话框。准备工作一切就绪。

在三维编辑模块中，选择File下拉菜单中的Load菜单项。在文件选择框中，选择"＊.DXF"按键，键人office.dxf,屏幕弹出DXF文件装入对话框。你可以根据在AutoCad中建立物体方式的不同，而选用Layer、Color、Entity等不同的转换选项。在本例中，我们激活Entity按钮，将下面的三个参数均设为Yes，Smoothing angle参数仍为30,然后选择OK按钮。选择File下拉菜单中的save菜单项把三维场景存储成＊.3ds文件。

我们想知道我们的画面是什么样子的，所以第二步要在三维编辑模块中布置光源，架设相机，为物体表面设定材料并进行渲染，看看结果。

用Alt＋B组合键进入方盒显示方式，用鼠标右键点取Zoom Extents图标按钮尽量放大四个视区的图形，并用鼠标右键点取Zoom Out图标按钮使图形同时缩小。



选择Lights/Omni/Create命令在场景的两个对角处各加入一个泛光灯，设定它们的亮度分别为255和140。

用Cameras/Create命令架设一个相机，放置在令自己满意的位置上，建议放置在左前上方。把右下角的User视图改变为相机(Camera)视区。

使用Renderer/ Render View命令对相机视图进行渲染，注意使用Flat明暗处理方式，并将消齿等级Anti－aliasing设置为None,以加快渲染的速度。

第三步我们来设定部分表面的材料。先用Alt＋L和Alt＋C组合键把光源和相机隐藏起来；用W键把相机视区扩大到全屏幕；用U键并按Enter键把相机视图切换为User视图；用Alt＋B组合键退出方盒显示方式。

我们对物体逐个进行处理，先把白色物体所使用的材料由Color07改变为材料Beige Matte。选择Surface/Material/Acquire命令，选取白桌子。结果，材料选择对话

框出现，列出 Color07 材料。按 Cancel 按钮退出该对话框。本命令只是用来查询白桌子所用材料。选择 Surface/Material/Show 命令，选择白桌子使用的材料 Color07，按 OK 按钮。本命令用来构造使用材料 Color07 的所有面的选择集。

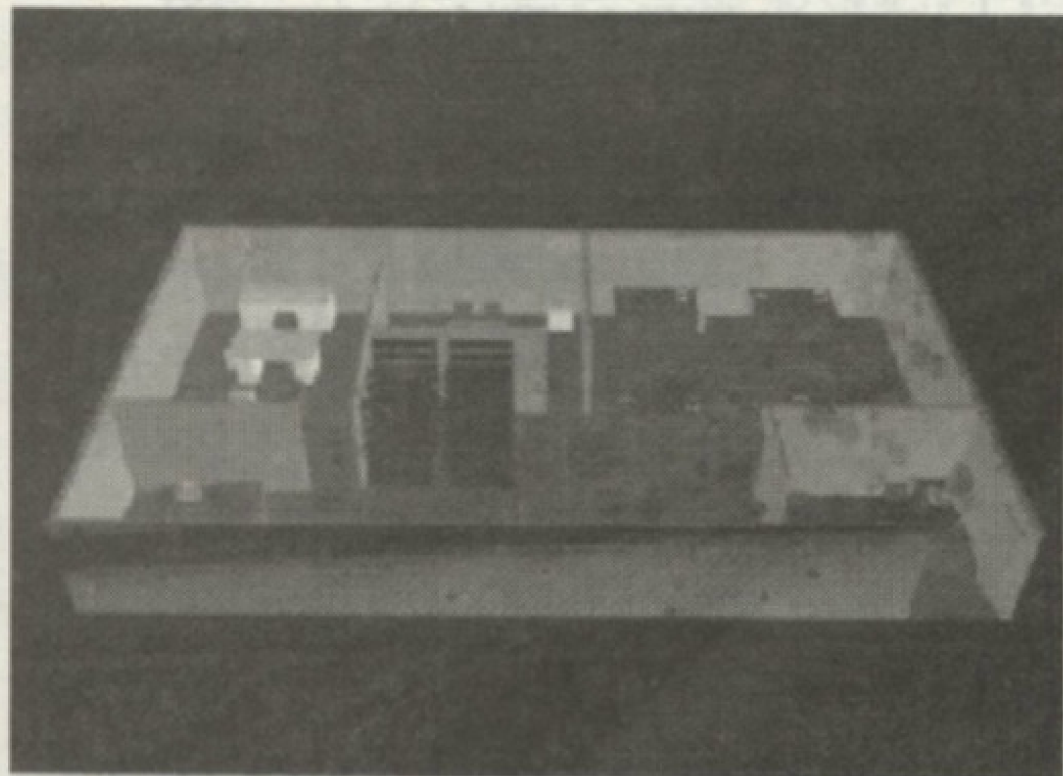
选择 Surface/Material/Get Library 命令选择新材料库 3ds.mli，再选择 Surface/ Material/ Choose 命令从材料库 3ds.mli 中选择新材料 Beige Matte。选择 Surface/Material/Assign/Face，激活图标区的 Selected 按钮，指点 User 视区并按 OK 按钮，把新材料 Beige Matte 赋给原来使用 Calor07 材料的所有面。

然后我们为办公室地面辅地板材料，用 Alt + N 组合键关闭选择集，选择 Surface/ Material/ Choose 命令，选择地板材料 Dark Wood Inlay。选择 Surface/ Material/ Assign/ By Name 命令，选择地板的名字 Floor01，按 OK 按钮。

由于地板材料 Dark wood Inlay 是一种纹理映像材料，需在使用此材料的物体上设定映像坐标。用 T 键激活 Top(X/Z) 视区，选择 Zoom Extents 图标按钮把预视区中的图形放大，再用 Window Zoom 图标按钮用开窗口方式把办公室左上角的柜台放大。选择 Surface/ Mapping/ Aspect/ Region Fit 命令，按住 Ctrl 键，在办公室左上角按鼠标左键，制作一个边长为 30 的方块。选择 Surface/ Mapping/Apply/Object 命令，按 H 键显示物体名清单，从中选择 Floor01，按 OK 按钮。

第四步我们渲染生成静态彩色图像。用 C 键把 User 视图改变为 Camera 视图。选择 Renderer/Render View 命令，选择 Gourand 渲染方式，按对话框中的 Render 按钮。

选择 File 下拉菜单中的 save 菜单项，把成果存储在 office.3ds 文件中。



静态资料准备完毕，第五步我们来制作漫游办公室的动画。

按 F4 键进入关键帧制作模块，将 Top(X/Z) 视图扩大到全屏幕，用 Zoom Extents 图标按扭放大图形。假定整个动画为 20 秒，每秒 30 帧，则整个动画需 600 帧画面。按图标区的总帧数按钮，设定为 600。

建立漫游式动画，首先需要建立一个虚拟体，再把相机和摄像目标与虚拟体连接起来，这样，相机才会沿路径前进，产生漫游效果。选择 Hierarchy/ Create Dummy 命令，在办公室平面图左上角的入口处建立一个约 1/ 8 英寸的虚拟体。

要想建立游历 (Walkthrough)，第一步便是先建立一条路径。有许多方式可以建立一条路径，我们将一一介绍。

第一种方式你可以在 2D Shaper 中建立路径。首先激活 3D Editor 中的 Top 视图，然后在 2D Shaper 中使用 Display/3D Display 命令，将上视平面图显示出来。最后再使用 2D Shaper 中的工具建立开口或闭合的曲线作为路径。当路径建立完成后，便可以在 Keyframer 中使用 Path/ Get/ Shaper 命令将它调用进来。此种方式的好处是，你可以运用 2D Shaper，轻易地调整及编辑此条路径。

另一种方式和第一种方式类似，你可以在 3D Lofter 中建立此条路径，同样地，在 3D Lofter 中使用 3D Display 命令显示出上视平面图，再使用命令在现在的路径上增加顶点，然后再使用 Path/Move 编辑这条路径。当路径完成时，在 Keyframer 中使用 Path/Get/Lofter 命令将它调用进来。此种方式的好处是你可以建立三维空间的路径，缺点是编辑路径不易。

如果你一定要使用三维空间的路径（例如必须上楼），可以结合上述两种方式。首先，在 2D Shaper 中建立 2D 的路径，再进入 3D Lofter 中编辑成 3D 的路径，再到 Keyframer 中使用它。

还有一种更直接的方式，便是在 Keyframer 中建立路径。你可以将路径的显示打开，再使用 Object/Move 命令在各画面中移动物体，可以看见路径产生的情形。

最后一种方式是装入 *.dxf 文件，调进事先已在其它应用软件(如 AutoCad)中建立好的精确路径。

在这里我们选择最后一种方式，输入一条已有的路径给虚拟体。选择 Paths/Show - Hide 命令，点取虚拟体。选择 Paths/ Get/ Disk 命令，点取虚拟体。在文件选择框

中，按＊.DXF 按钮，输入 office.dxf 文件。屏幕弹出路径输入对话框。按下对话框中的第一个和第三个 Yes 按钮，按 OK 按钮。

请记住只有一条曲线会被装入。若文件中包含一条以上的曲线时，Keyframer 将会把它所找到的最后一条曲线装入进来。

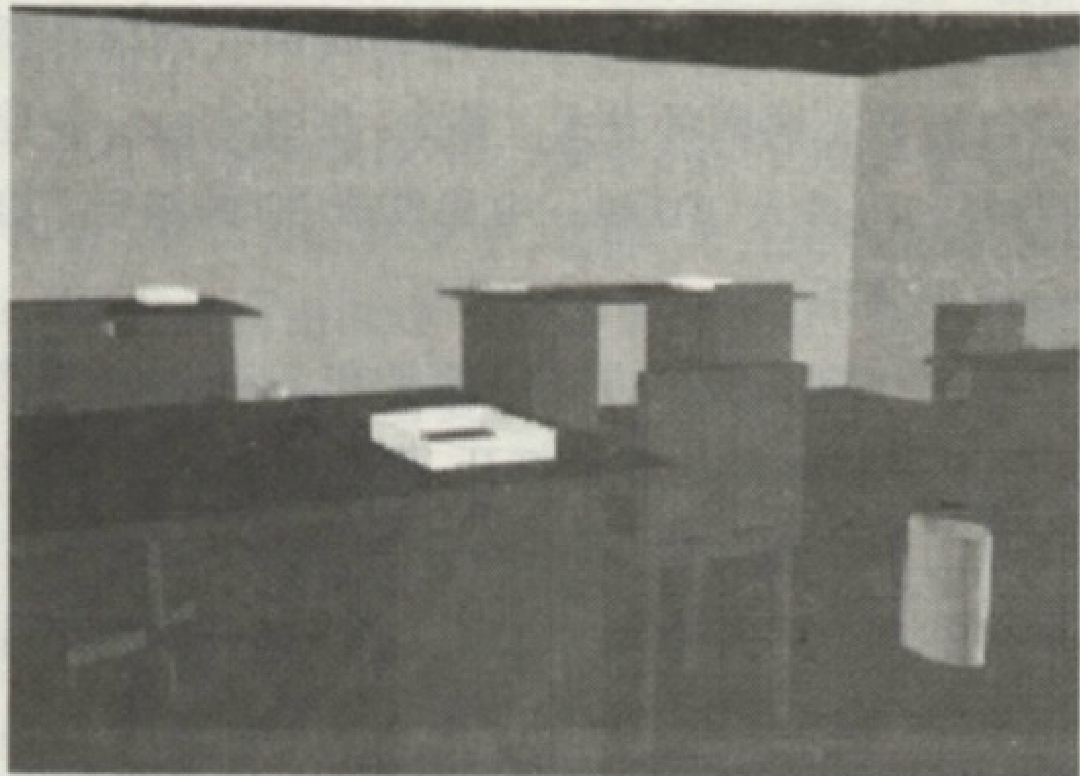
我们还得把相机连接在虚拟体上才能使相机运动起来。选择 Camera/Move 命令，按下 Zoom Extents 图标按钮。点取相机目标点，将之移到虚拟体中心，并将相机移到虚拟体的高度上离虚拟体大约一个桌子长度的位置。在前视图和顶视图中，用 Window Zoom 图标按钮放大图形，并用 Camera/ Move 命令来调整相机的位置，直到相机视图看上去比较满意为止。选择 Hierarchy/ Link 命令，先选取相机再选取虚拟体。用鼠标右键按 Zoom Extents 按钮，按住并拖动屏幕底端的滑杆，或按图标区的双箭头按钮看看效果。

可以看到，虚拟物体沿着路径移动，摄像机和目标点跟着它一起移动，但是摄像机永远面向同一个方向。我们考虑也许让虚拟物体跟着路径的方向转动效果会更好一些。

激活 Top(X/Z)视图并放大图形，进入动画第 0 帧。选择 Paths/ Follow 命令，用鼠标左键点取虚拟体及其路径。在 Follow Path 对话框中把 Bank 设定为 Yes，按 OK 按钮。激活 Camera 视区，选择 File 下拉菜单的 Save 菜单项，更新 office.3ds 文件。

下面我们先来制作一个预视动画。

选择 Preview/Make 命令，点取 Camera 视图，为加快着色，选择 108×80 生成较小的画面。把 Every Nth Frame 参数值设置为 5，即每 5 帧渲染一帧，共渲染 120 帧。



按 Preview 键播放动画，会发现动画播放的速度太快。这是因为我们把 600 帧的动画只渲染成 120 帧，如果仍按每秒 30 帧的速度播放，则 20 秒的动画只用 4 秒钟就播放完毕了，亦即速度快了 5 倍，所以我们要进行动画速度的调整。

首先按鼠标右键停止动画播放。如果希望在 NTSC 制式下以每秒 30 帧的速度播放，由于动画是按每 5 帧渲染一帧产生的，因此，播放速度应为 6 帧/ 秒。选择 Preview/ Set Speed 命令在 Preview Playback Speed 对话框中，在 Frame Per Second 域中输入 6，并按下 Check Speed 旁的 Yes 按钮，按 ok 按钮。选择 Preview/Play 命令。

预视动画由于细节少，帧数少，所以渲染速度比较快，若想生成精美的漫游动画可用 Render/ Render View 命令来渲染摄像机视图，不过这就需要你有较好的耐心了。

最后请大家自行试试以下各项练习：

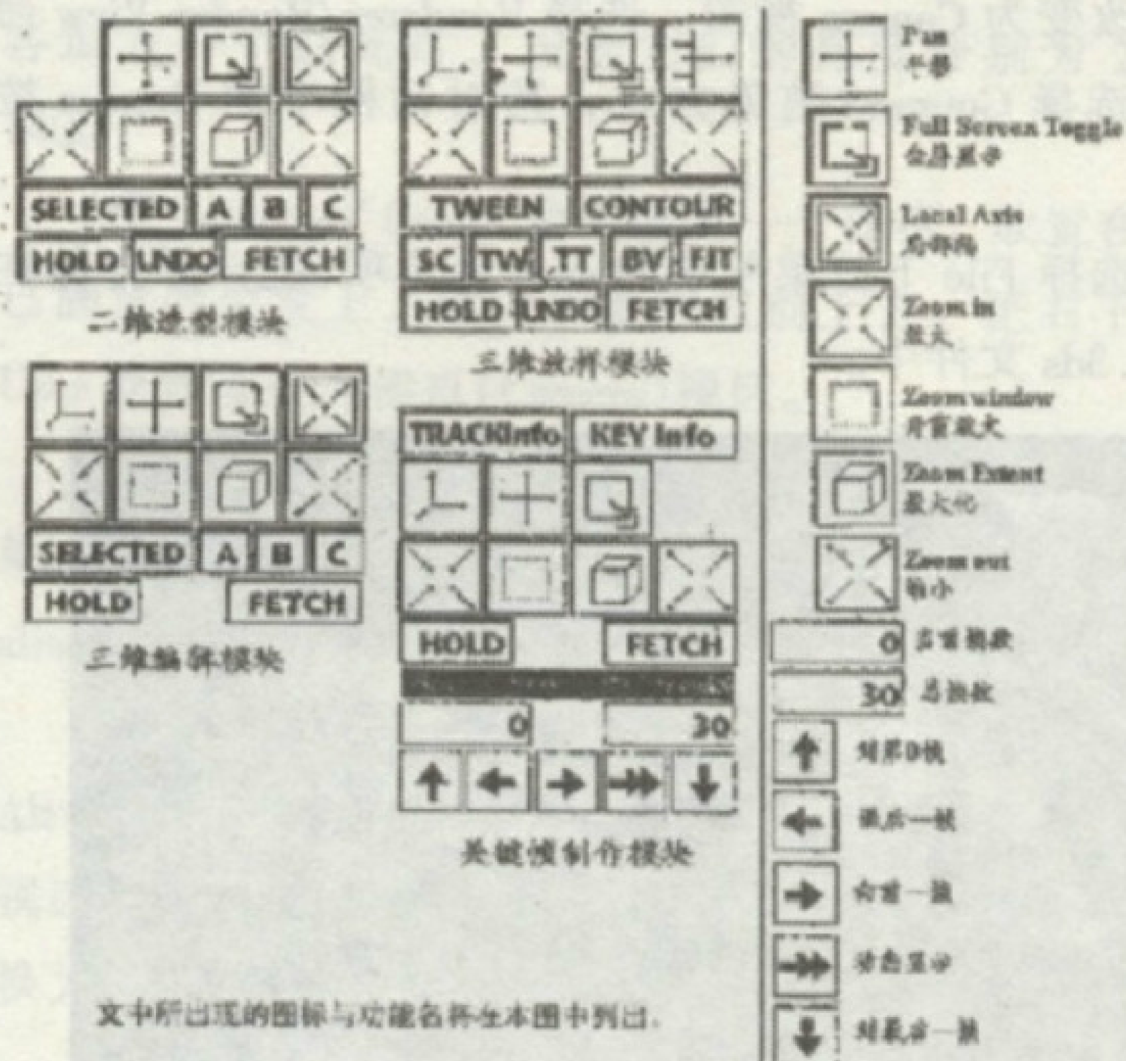
1.将各物体设定更适当的材质，例如可设定墙壁使用带贴图的材质，并象地板一样地设定贴图方式以产生类似于墙纸一样的效果。

2.在场景中增加一些物体，例如在墙上挂幅画，重新挪动家具等，新的物体可以用 File 下拉菜单的 Merge 菜单项从其它＊.3DS 文件中加入。

3.设定更多的灯光，加入带投射阴影效果的聚光灯。

……

3DS 的例子我们就暂时介绍这些，以后有机会我们将要详细地了解 3DS 的命令，以便大家能真正掌握 3DS 这个博大精深的应用软件。



文中所出现的图标与功能名称在本图中列出。



三、创建帮助项目源文件

所谓帮助项目源文件，是一个标准文本文件，在其中指明编译帮助专题源文件时需要的信息，扩展名为.hpj。帮助项目源文件可以包括一个或多个字段，字段名由方括号[]括起，为了兼容性起见，通常使用大写字母。每个字段又可包括选项语句，并且可以分号为起始标记注释语句，这类似于汇编语言中的注释语句。下面逐一列出比较常用的字段及各字段中比较常用的选项语句。

1.[OPTIONS]字段：为 HELP 编译器提供信息。可选字段，若要使用，则应该为 HPJ 文件的第 1 个字段。

COMPRESS = TRUE | FALSE 控制对 HELP 文件以压缩或非压缩方式存储。文件开发过程中，通常设置为FALSE，以便编译时节约时间。而最后发布时可以设置为TRUE，以便节约空间。

CONTENTS = 目录专题的标识字符串，即通常第 1 个专题(目录专题)的标识字符串。这样，当用户单击帮助窗口中 contents 钮时，可以跳转到目录专题。

TITLE = 帮助标题名，即显示在帮助窗口标题栏中的标题。

WARNING = 1 | 2 | 3。此选项为 1 时，帮助编译过程将仅报告最严重的错误，为 2 时报告中等以上错误，为 3 时报告所有错误，这也是本选项的缺省值。

ROOT 选项指定 HELP 编译操作的起始目录。在 FILES 段中所列的目录名假定为 ROOT 目录的子目录，参见 FILES 字段说明。

2.[FILES]字段：必选字段，指明编译帮助文件时所需的一个或多个专题文件名。如果所制作的帮助文件相当大，由几个人完成，可以分为几个 RTF 文件，编译时将各个文件名列在此字段中，一个文件名占一行。可以以 ROOT 指定目录为父目录或重新指定以驱动器字母开头的全路径。

例 1：help1.rtf

help2.rtf

表明 2 个文件都在 ROOT 指定的目录中

例 2：c:\help\help1.rtf

c:\help\help2.rtf

表明 2 个文件都在 c:\help 目录中。

3.[BITMAPS]字段：可选字段，指定帮助专题源文件中引入的位图文件路径及文件名。每个文件名占一行，若 ROOT 选项指定了路径，则这里关于路径的规定同 FILES 字段。

4.[CONFIG]字段：可选字段，指明创建帮助文件要使用的宏(macro)。这些宏用来创建帮助系统中非标准的菜单，按钮及帮助文件中调用的宏(宏是指能组织到一起作为一独立命令使用的一系列命令，它能使日常工作变得更容易)。在 Windows 帮助系统中有很多已经定义好的宏。我们在开始说明帮助窗口中常见工具栏时所列出的“< <”和“> >”按钮功能就要依靠宏 BrowseButtons()来实现。

5.[MAP]字段：可选字段，Windows 的 HELP 系统具有生成上下文敏感系统的能力，即根据当前活跃的程序段显示标题。也就是，我们经常在使用 Windows 下的软件时按下 F1 键，激活相应的 HELP 段。实现这一功能必须在本字段为 HELP 专题源文件相应专题的标识字符串指定上下文关联号。上下文关联号可以是标准 C 语言的十进制数或十六进制数。

比如：我们为扫雷帮助源文件中 record、markup、play 三个标识字符串指定上下文关联号。

```
[MAP]
record    10
markup    20
play      30
```

这样，在设计扫雷游戏时，可以在程序内相应的地方把这些数字作为一个参数调用。

WinHelp()函数，装入 HELP 系统，并跳到该关联号指定的专题。具体怎样调用，属于编程问题，在这里不详细讨论，有兴趣的朋友可参见相应书籍。

6.[Windows]字段：可选字段，这个字段指定帮助窗口的标题，初始位置，大小等属性。如果你想将跳转目的专题设计为使用次级窗口，则必须使用此字段。所谓次级窗口，是指当你单击了跳转热点时，弹出一个新的窗口（注意这个窗口不同于弹出热点所连接的弹出说明，而是创建了一个具有完整菜单、工具栏的新窗口）。要定义次级窗口，在帮助专题源文件中指定跳转热点时在以隐藏文字效果键入的跳转目的专题标识字符串后面加上“>次级窗口类型名”，比如我们要把扫雷帮助文件中玩游戏专题定为使用次级窗口，则把帮助专题源文件中目录专题（专题 1）中玩游戏后面原来的隐藏文字“play”改为“play>second”。second 是我们给次级窗口起的类型名。

本字段使用的语句如下，每条语句可以定义一个窗口。

类型名=“窗口标题”，(X，Y，宽度，高度)，大小标志，(用户区背景颜色)，(非滚动区背景颜色)，窗口显示方式。

类型名（type）：主窗口用 main，次级窗口可自己指定，不能超过 8 个字符，要和帮助专题源文件中指定的次级窗口类型名一致。

“窗口标题”(caption)：双引号中指定的是显示在帮助窗口标题栏中的标题名。主窗口此处给出的标题应同 TITLE 中指定的标题一致。

X，Y：指定帮助窗口左上角初始位置的横纵坐标，帮助系统把整个屏幕分为 1024×1024 个帮助窗口单位，与屏幕当时的分辨率无关，比如 512，512 则设置窗口左上角在屏幕中心。

宽度(width)，高度(height)：分别设置帮助窗口的宽度和高度，计量单位亦是帮助窗口单位。

大小标志（sizing）：指定 winhelp 打开帮助窗口时窗口的相对大小。为 0 时按照前面各参数的设置显示；为 1 则最大化显示，忽略前面各参数的设置。

用户区背景颜色（clientRGB）：指定用户区背景颜色，用 RGB 颜色值(红色、绿色、蓝色)来指定，每种颜色值都可以从 0-255。想确定一种颜色对应的 RGB 值可以利用 Windows 中的画笔(paint brush)，打开画笔程序中的选项菜单，选择编辑颜色，出现如图 6 画面。看，当前颜色的 RGB 值被列出，而且你可以拖动滚动条改变颜色，找到你满意的颜色后，记下 RGB 值就可以了，比如灰色的 RGB 值是(192，192，192)，这种方法满方便的。

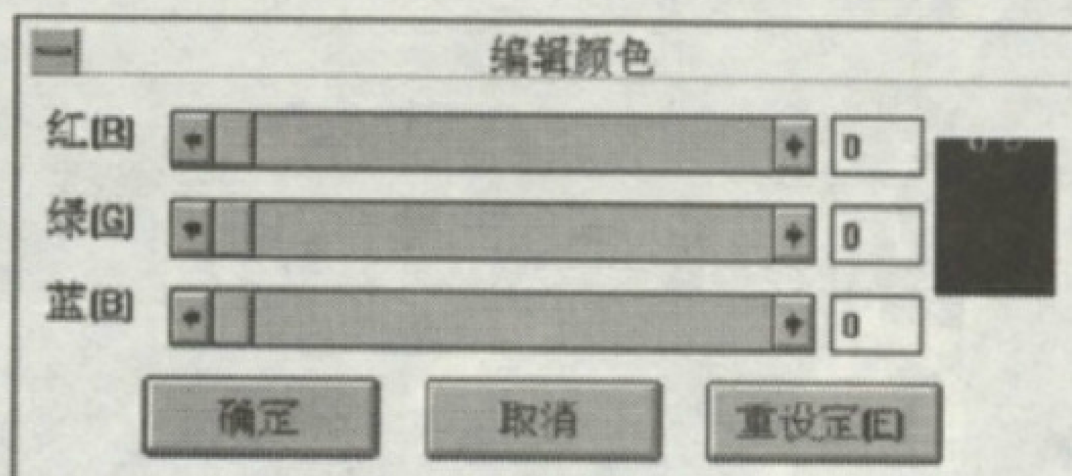


图 6

非滚动区背景颜色(nonscrollRGB)：指定非滚动区背景颜色，指定方法同上。

窗口显示方式：此参数为 1，则此窗口为浮动窗口，总显示在其它窗口之上。即当你单击其它窗口时，虽然系统切换到其它窗口执行该程序，但此窗口并不会被放到后面，而是保持在原来的位置不变。其它情况，此参数设为 0。此参数是可选的。

按照以上说明，我们的扫雷帮助项目源文件如下：

[OPTIONS]

TITLE=扫雷帮助

CONTENTS=contents

COMPRESS=true

ROOT=d:\help　；如果你把这些源文件放在其它目录，请相应改变此项。

；WARNING 项缺省意味着帮助编译程序将报告所有错误

[FILES]

mine.rtf　；这里只列出文件名意味着这个文件在 d:\help 目录中

[BITMAPS]

bm00.bmp　；这是扫雷帮助专题源文件中引用的图形文件。

sl.shg　；这是一个热点图形文件

[CONFIG]

BrowseButtons()　；创建<<和>>按钮功能的宏

[MAP]

record　10

markup　20

play　30

[Windows]

main=“扫雷帮助”，(312，20，700，500)，0，(192，192，192)，(128，128，255)，0

second=“Play Game”，(200，10，500，500)，0，(192，192，192)，(128，128，255)，1

；主次窗口均是用户区背景颜色为灰色，而非滚动区背景为淡紫色，次级窗口为浮动窗口。

四、编译帮助源文件

设计好了帮助专题源文件和帮助项目文件，同你编制好了源程序一样，接下来就该进行编译了，只不过这里编译得到的结果是一个扩展名为 .HLP 的帮助文件，可以在 Windows 系统下由 winhelp.exe 支持它的功能实现。编译帮助文件的软件称为帮助编译器，文件名为 hc31.exe 或 hc.exe，版本很多，众多 Windows 下的编程语言软件均提供该软件，区别见下表。

版本号	来源	说明
3.10.504	VB3.0	不能用于编译中文帮助文件
3.10.445	Windows SDK (software development kit)	可以编译中文帮助文件，但[OPTIONS] 字段TITLE选项不能用汉字，即帮助窗口标题不能用汉字
3.10.147	Windows SDKE (sdk的中文扩展)	是一个汉化的编译器，可以满足一切需要
3.10.505	VB4.0	可以编译中文帮助文件，帮助窗口标题亦可用汉字

使用：假定使用 VB4.0提供的 hc.exe，则键入

hc 帮助项目源文件名

对应我们的扫雷帮助文件，键入 hc mine.hpj。

要注意的是尽量将帮助文件所需的一切源文件放在同一目录中，这样比较方便，以免因找不到文件而出错。而且若 hc.exe 文件与各源文件不在同一目录中，还要给出帮助项目源文件的路径，注意编译得到的帮助文件被存在 DOS 系统的当前目录中。

终于大功告成，启动 Windows，运行我们的帮助文件，如图 7，怎么样，感觉不错吧。其实这只是一个最最

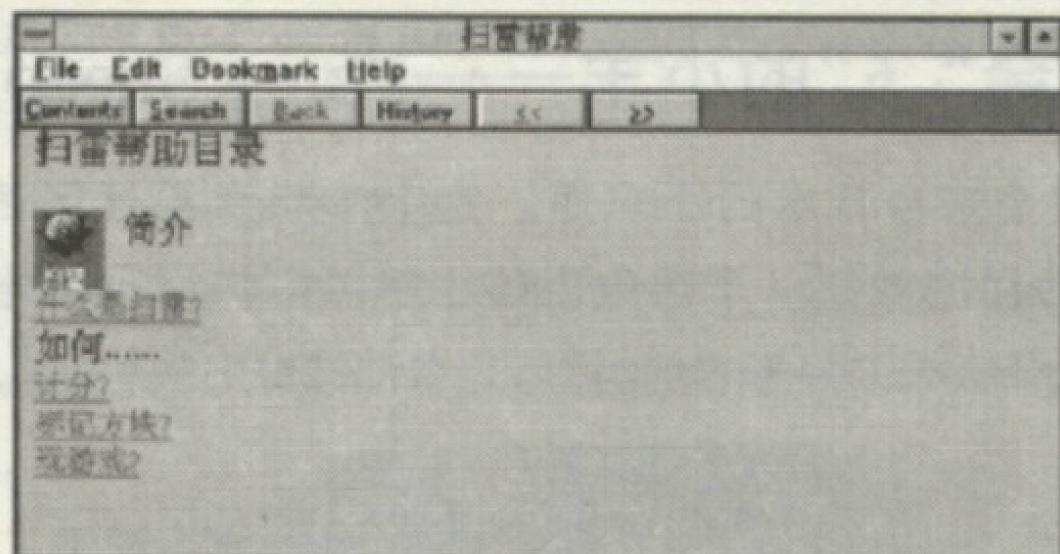


图 7

简单的帮助文件，Windows 帮助系统可以支持你实现复杂得多的帮助文件，如果你有兴趣，可参考关于 Windows API(Application Programming Interface 应用程序接口)的书籍。还有，我们这里只讨论了如何编制 HELP 文件，至于在你的应用程序中如何调用 HELP 文件，可以参考各类编程语言的书籍，或者如果你的英文足够好，参考各类编程语言中提供的帮助最好不过。象 VB4.0程序组中有一个 Windows3.1 SDK help 图标，包括了很多重要的资料，本文也参考了其中关于 HELP 文件的说明。还有一点提醒你，编译一个帮助文件费时很多，我们的这个小帮助文件在笔者的 486DX2/66、8M 的机器上编译了 2分钟，听着硬盘被持续读写发出的声音，真让笔者有“等你等到我心痛”的感觉。

最后，笔者要说的是虽然编制一个帮助文件不难，但编制一个大型的帮助文件也是一件令人头疼的事，所以就有一些公司编制了众多专门帮你编制 Windows 帮助文件的软件。一般分两类，一类是自己可以独立工作，能够编制并且编译帮助文件，得到最终结果；而另一类是依附于 RTF 文档编辑软件（象 word 软件），让你能够轻松地输入专题名，定义热点等等，而不象使用 word 进行定义时步骤比较繁琐。这两类软件笔者各找到了一个：Help Magicationv3.0和 Easy Help for winword，可惜都不能使用中文专题名和关键字，没办法。

(上接 21 页)

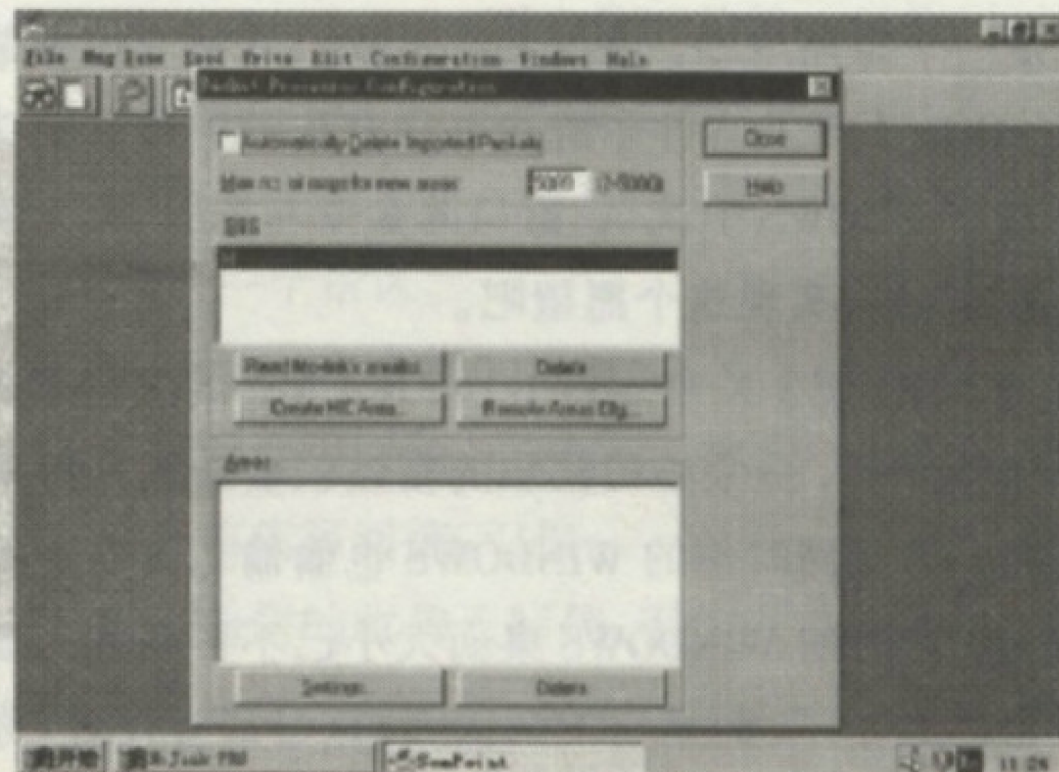
⑦如何发保密信件？

答：进入写信状态后按信头上的 Msg Flags 按钮，核选 Private 一项即可。

⑧如何将重要信件保存到磁盘上？

答：看信时按 W 键，就把该信存于 Sempoint 目录中的 default.txt 中了。今后再按 W 也是把信件加入到这个文本文件中，且信和信之间以“ > < ”分隔。

以上是我参考 Sempoint 的帮助文件结合两个月来的使用实践写出来的，希望它能对喜欢 Sempoint 的站友有所帮助。错误和肤浅之处在所难免，还望高人大胆斧正。同时，Sempoint 尚有一些功能，本人不知其所然，如 File-Request、Hatch TIC File 等等。 北京 李君



一、会“飞”的小羊——Fun－Sheep

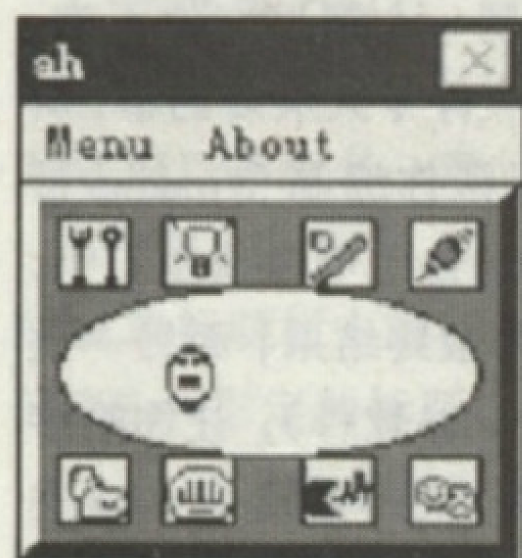
一个来自日本的小东西。这个小玩意不过区区309K的程序就把一个活生生的小羊羔塞进了你的电脑。没什么太多好形容的，你还是自己试试吧！



如果你有瘾，而且机器内存足够大的话，可以体验一下养一大群羊的感觉。　北京　BabyJohn

二、风靡日本的电子宠物——TaMaGo

还是日本人的东西。风行日本的电子宠物被搬进了电脑。虽然这个版本不是出自什么大公司（好象只是个爱好者个人的作品），但是功能可一点也不少。饿了得喂，睡觉时得关灯，生病了得打针，拉了屎需要打扫……总之，好好尽你的爱心，让它茁壮成长吧！BTW：这个程序是用VB编的，运行时需要VBRUN300.DLL。



北京　BabyJohn

三、雷达(RADAR)

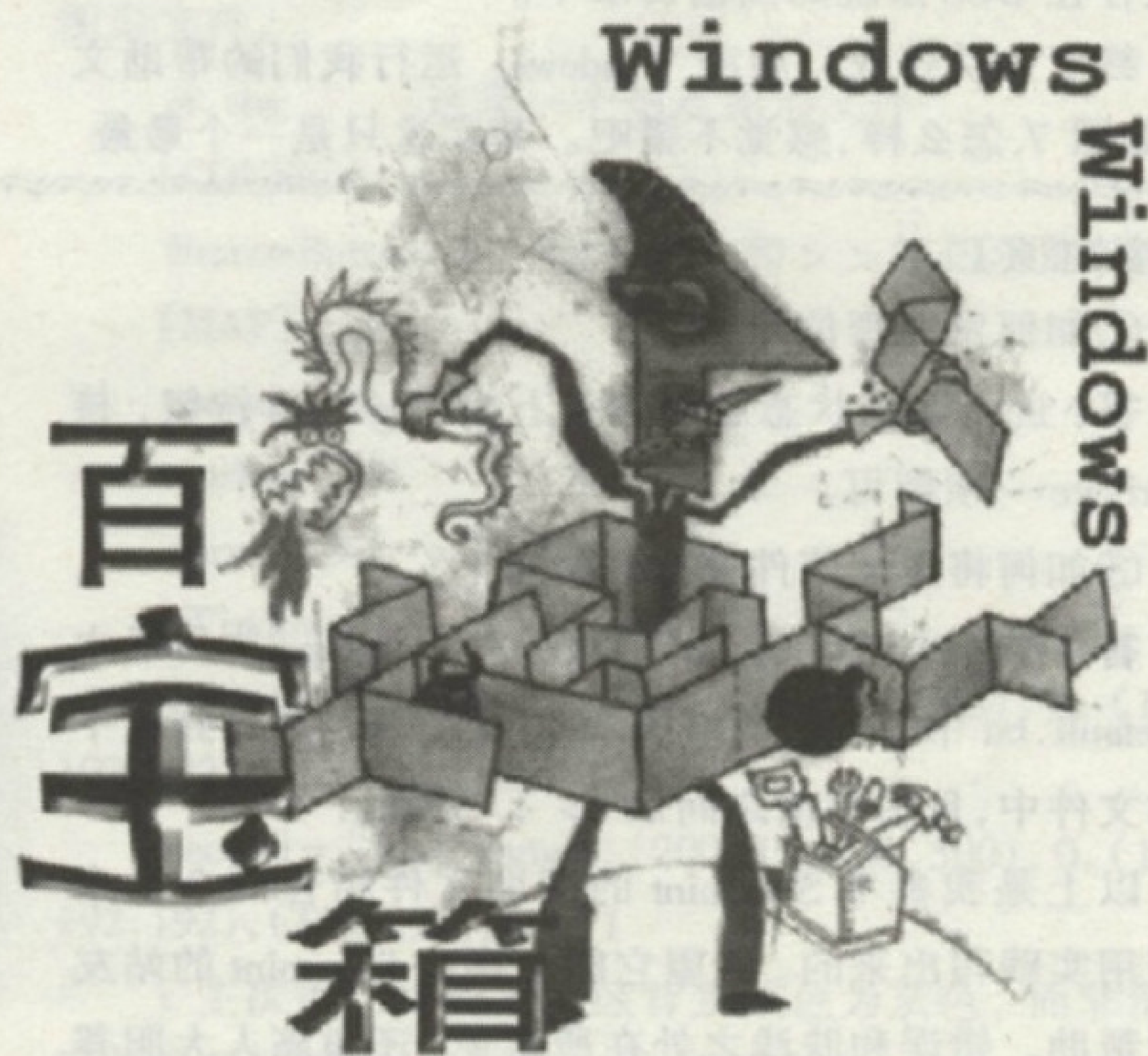
玩过C&C的人一定都熟悉屏幕右上角的那个雷达吧，它是一个微缩地图，通过它就可以很方便地控制整个战场，DOS下开发的许多游戏都具有这种屏幕卷轴功能。想在WINDOWS中玩玩“窗口的命令与征服”吗？就让“雷达”来帮你实现这个愿望吧。

在WINDOWS3.X中运行RADAR.EXE，出现版本信息，按“确定”后，一个小巧精致的雷达就会出现在屏幕的右上角，与此同时你的WINDOWS也偷偷地发生不寻常的变化，这时的WINDOWS桌面大小已不再是你的显示器屏幕的大小了，而是它的两倍大（这是缺省设置，你可以把它设置得更大或更小）。不信，将你的鼠标移到屏幕的任何一条边上，屏幕内的所有东西（当然，除了雷达）就会向相应的方向移动，你也可以用鼠标在雷达上直接点取，马上就能到达你想去的地方。哇，这不就是C&C吗？不错，你完全可以把它看成是另一个C&C，它的操作是一样的，不过这个不是游戏，一点也不紧张刺激。

在雷达上还有几个按钮，它们可以进行排列图标、层叠窗口、平铺窗口、锁定窗口、设置等。所有这些，按一下雷达右下角的“?”，你就知道它们各是干嘛用的了。在设置里，你可以改变桌面的大小和滚动速度，还有一个特殊的设置，可以使窗口最大化的尺寸不是640×480，而是当前桌面的大小（1280×960、1920×1440甚至更大）。这时的窗口可以大得让人无法想象，很容易一进去就晕头转向，分不清东西南北了。不过，这也是这个软件的一大作用，当你使用AUTOCAD、PHOTOSHOP以及其它的一些绘图软件作图或排版时，你也许不会抱怨你的显示器是14寸，而想去买一个15或17寸的了，尽管对大多数人来说，这只是想想而已。

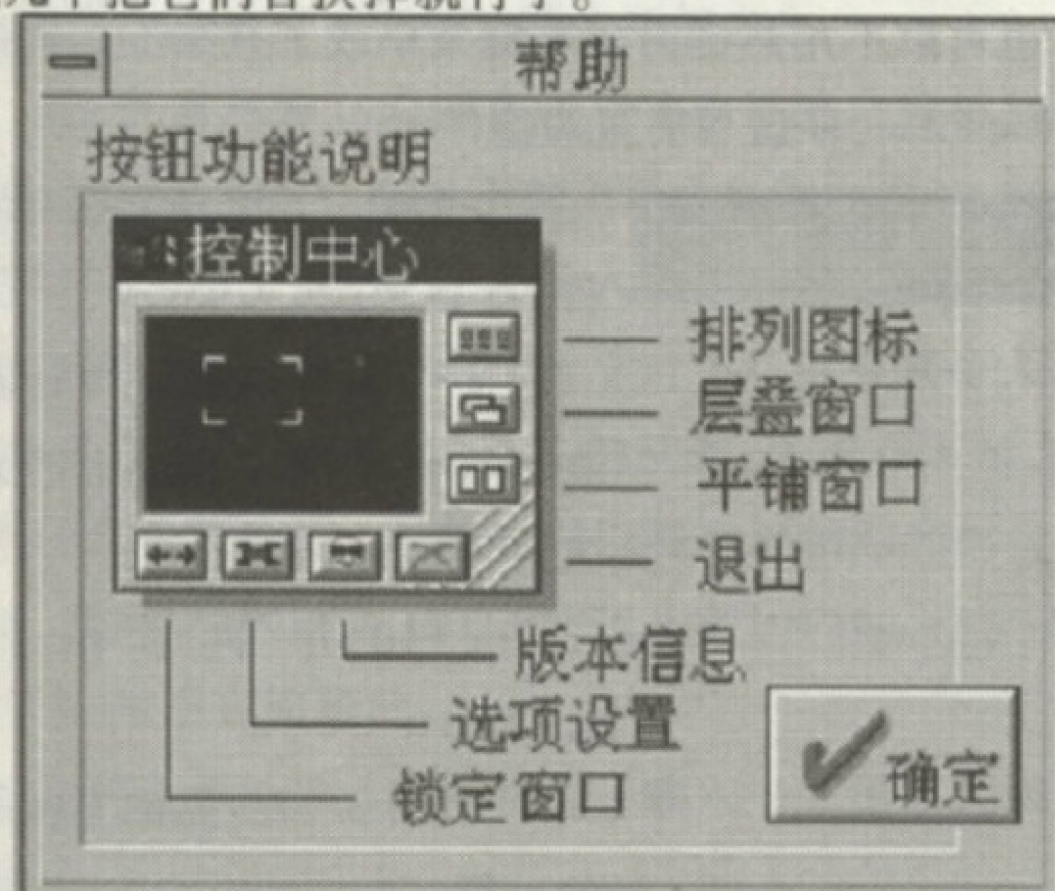
其实，当我把这个程序编完，才发现它的用处并不大，用起来也不太方便，毕竟是用惯了不会卷轴的WINDOWS。也许，它也只能在被应用到某个WINDOWS游戏中后，才能真正派上用场。随着电脑信息量的不断增大和应用程序的增多，电脑屏幕似乎总不够大，说不定过了若干年，用这种方式来管理窗口会成为一种时尚。

北京　王正盛



四、视窗之声(WINSOUND)

这是一个非常短小的程序，用起来也非常简单，运行 WINSOUND.EXE 文件，出现版本信息对话框后，按“继续”按钮即可。这时，你的 WINDOWS 就不再是一个哑巴了，当你在进行某些窗口操作的时候(最大化，最小化，还原，关闭，按按钮)，你的音箱里就能发出相应的声音。这 5 个声音文件放在 WAVE 目录里，都是从 WINDOWS95 中找来的，如果你有一个听腻了的话，不妨另外找几个把它们替换掉就行了。



WINSOUND 会在你的“程序管理器”窗口的菜单中增加一项菜单，是一个画着小喇叭的图标，如果你想退出 WINSOUND 的话，点一下它，出现对话框后，再选择“退出”即可。如果你想在每次进入 WINDOWS 时它能自动执行的话，最好把 WINSOUND.EXE 文件放入“启动”程序组中。

北京　王正盛

五、WINDOWS 下的“蓝快”

——Sempoint 2.25

Sempoint 是我见过的唯一的 WINDOWS 下读写蓝波快信的软件。和 DOS 下的 BWAVE 相比，Sempoint 可以在 WINDOWS 的多任务环境下很方便地拷贝和粘贴，这也是我最喜欢的优点。

1.Sempoint 2.25 的安装

Sempoint 2.25 可以在下面的站址得到：http://www.volftp.vol.it/sem，文件名是 semp225.zip。

安装方法如下：

解包 semp225.zip 到一个临时目录中，然后启动 WINDOWS，在 WINDOWS 下运行该目录中的 setup.exe，你就安装好了 sempoint 2.25，假定你将 sempoint 安装到了 c:\sem 目录下。

2.Sempoint 的使用

Sempoint 不仅能读写蓝波快信，还能读写银快和 Xpress 信包。本文仅就蓝波快信部分的使用作简要的说明。

①第一次使用

第一次使用 sempoint，请用 file 菜单的 Read Bluewave Packed 打开蓝波信包，按 <F7> 键也可以。为了方便，你可以将你上站的通讯软件的 download 路径设为 c:\sem。

信包打开之后，你就可以看到信区列表了。在信区列表窗口，每个信区占一行，最左边的图标可指示该区是否有你未读的信件，接下来的一个数字表明该区有多少信件你没有读，下个数字表明该区共有多少信件，后面就是信区名称和站名了。

②读取新的信包

要读取新的信包，只要按 Msg Base 菜单，选 Import New Msgs 即可。

③读信

在信区列表窗口相应的信区上双击鼠标左键，即进入读信窗口。这时你看到的是已读过的最后一封信，如全部信件都没有读过，你看到的是未读信件的第一封。

读信时可用的热键：

→：向右箭头键，读下一封信。

←：向左箭头键，读前一封信。

<ctrl> +→：快速向前(快速的含义见后面的解释)。

<ctrl> +←：快速向后。

<ctrl> + <alt> +→：跳至回复本信的下一封信件。

<ctrl> + <alt> +←：跳至本回信的原信。

<ctrl> + <home>：到本信区的第一封信。

<ctrl> + <end>：到本信区的最后一封。

+：到下一个信区。

-：到上一个信区。

E 或 <ins>：在本信区写新信。

R：给当前信写回信，不引信。

Q：给当前信写回信，引信。

G：给当前信的收信人写信，引信。

N：在另一信区写回信。

M:转寄当前信,可跨信区。可用来整理精华信件。

C:更改当前信,自己写的尚未上传的信可用此功能改信。

P:打印当前信件。

D或<del>:删除当前信件。

<alt>+1或2或3:标记当前信件为1/2/3

F:查找文本,可有多种方式。

<ctrl>+L:重复查找。

W:将当前信内容写入一文本文件。

L:切换信件列表和读信两种状态。

A:返回信区列表。

<BackSpace>:到标记为锚点的信件。

<TAB>:将当前信标记为锚点。

<ctrl>+<ins>:将当前信件内容拷贝到剪贴板。

<ctrl>+k:切换是否显示信头杂项。

<ctrl>+h:设置或去除当前信的“保留”标记。你尚未写完的信件可设上“保留”标记,下次上传信包时不会把它传上去,直到去掉了“保留”标记它才会被上传。

<ctrl>+<F8>:UUDECODE当前信件。如当前信件含有UUENCODE编码的文件,可用此功能直接得到文件。

<F10>:节点列表搜索(我没用过,可能上多个站有用)。

<ctrl>+P:PGP解密当前信件,只对经过PGP加密过的信件有效。

<ctrl>+T:切换表情符的象形显示,sempoint下“:-)”会显示为一个真正的笑脸,如果你愿意的话。

<ctrl>+A:抽取当前信件的佳句行。

上面是读信时的热键。不用热键也可以,所有的功能都可在Read菜单或读信时的右键菜单中完成。

关于快速向前和快速向后:

在Read菜单有FFwdCriterion...一行,它是用来定义快速规范的。可选的有下面这些:Personal:如选该项,就在自己写的和写给自己的信中“向前”或“向后”。

Linked Replies:如选该项,就在当前信的一串回信中“向前”或“向后”。

with same Subject:如选该项,就在和当前信同主题的信中“向前”或“向后”。

Mark1:如选该项,就在标记为Mark1的信中“向前”或“向后”。

Mark2:如选该项,就在标记为Mark2的信中“向前”或“向后”。

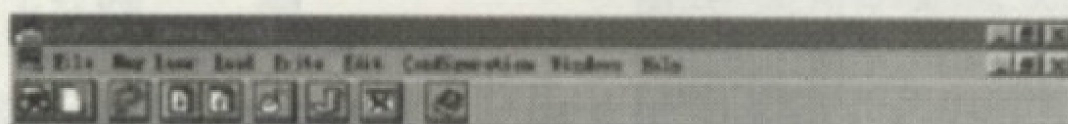
Mark3:如选该项,就在标记为Mark3的信中“向前”或“向后”。

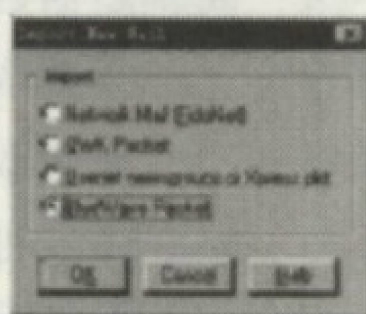
Unread:如选该项,就在未读的信中“向前”或“向后”。

④写信

无论以何种方式进入写信状态,都可以使用下列热键。也可以不用热键而用右键菜单或工具条上的图标。

<F2>:存盘当前写的信件。





<ESC>:放弃当前写的信件,不存盘。

<F3>或<alt>+I:若要在当前信中插入磁盘上的文本文件,就用这个。

<F10>:同读信下的<F10>。

<ctrl>+Y:删除光标所在的一行。

<ctrl>+C:写一信同时给多人,仅适用于Netmail区。

<ctrl>+X:将此信同时在多区发出,仅适于Echomail区。

<ctrl>+<F7>:在信中插入一个UUENCODE编码的文件。

<ctrl>+Q:格式化引信。

<F9>:使用外部的编辑器。如你不喜欢Sempoint的内部文本编辑器,你可以使用别的编辑器,如Notepad等。外部编辑器在菜单Configration的External Editors...中定义。

<ctrl>+E:将当前信件用PGP加密。注意:涉及PGP的功能要求你另行安装PGP软件,以供它调用。

<ctrl>+G:粗体字。

<ctrl>+I:斜体字。

<ctrl>+S:下划线,使用了以上三种效果的信件只能在Sempoint中能看出来,BWAVE是看不出这些效果的。

⑤形成蓝波上传信包。

写好的信要上传必须要生成上传信包。选 File 菜单的 Write Bluewave Replies 或按 <shift> + <F7> 键就可完成这一步骤。生成的上传信包的文件名是“站名.new”，如华储 BBS 的上传信包名是 huachu.new，位于 c:\sem 目录下。

要注意的是：如果目标目录下已有 huachu.new 文件，会弹出一个对话框，大意是这样问的：“发现一个旧的回信包，删除否？”。如果原来的 huachu.new 是上传过的，就回答 yes，不这样的话会将旧信重发一遍；如果原来的 huachu.new 是尚未上传的，就回答 no。

3.有关 Sempoint 的常见问题解答

①Sempoint 和 BWAVE 哪个更好些？

答：各有利弊。人们喜好某种软件就象宗教信仰一样，无法说得清楚。DOS 下的 BWAVE 历史悠久，对蓝波信件的处理趋于成熟，使用的人较多。而 Sempoint 作为后起之秀，运行于 WINDOWS 平台下，自有其令人心折之处。比如：不存在那个 640K 的问题，无内存不足之忧；在多任务的环境下，写信时可以随意地粘贴和拷贝，这一点，对于那些既上 INTERNET，又上 Fidonet BBS 的用户，好处是不言而喻的。

②我在 Sempoint 中写信时，输入中文出现乱码，怎么办？

答：经过反复尝试，这个问题已得到解决。方法是：点选 Configration 菜单的 Areas...，在弹出的窗口中选一个信区，再点按下面的 Change 按钮，又弹出个窗口，注意这个窗口右下角的 Character Set 部分有三个单选钮，缺省情况下是选 US-ASCII 7bit，把这项改选为 LATIN-1 (Windows) 即可。遗憾的是 Sempoint 不能对所有的信区一次性作这样的改变，只好对每个信区重复上面的过程，逐个改好。

③在 Sempoint 中，站友们的签名变得面目全非，怎么办？

答：这是字体设置不当造成的。缺省情况下，Sempoint 各部分都采用的是不等宽字体，所以会发生表格线对不齐，特殊字符出不来等毛病。请利用 Configration 菜单的最后六行改变各部分字体，均设为 Terminal 字体就行了。

④如何在 Sempoint 中设置签名？

答：Sempoint 中签名是在模板中设置的。选择 Configration 菜单的 Templates，在弹出的文件选择窗中选择 default.tpl 按 OK，就进入了模板编修状态。你可以对各种信件（新信、回信、转投信……）分别设计模板，缺省的签名很古板，都是 Byebye！再跟个自己名字，你可以改这部分，也就改了签名。

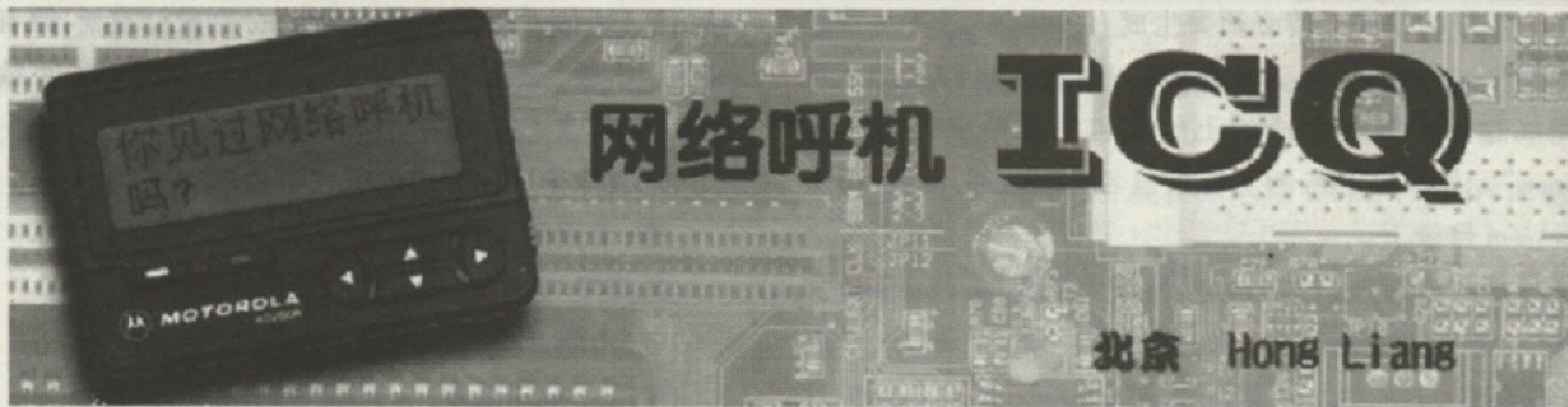
⑤模板中可用的关键字有哪些？

答：常用的关键字列表如下：

关键字	代表的内容
@FROM#	发信人的全名
@FROMADDR#	发信人的 FidoNet Aka
@TO#	收信人的全名
@TOADDR#	收信人的 FidoNet Aka
@SUBJ#	信件的标题
@DATE#	信件的日期
@TREKDATE#	星期几
@TIME#	信件的时间
@NFROM#	类似@FROM#但仅用于新写的信
@NFROMADDR#	类似@FROMADDR#但仅用于新写的信
@NTO#	类似@TO#但仅用于新写的信
@NTOADDR#	类似@TOADDR#但仅用于新写的信
@NSUBJ#	类似@SUBJ#但仅用于新写的信
@TODAY#	实际的日期
@AREA#	信区名称
@CURSOR#	开始写信时的光标位置
@IFTOME#	如果原信是写给自己的就写这行
@IFNOTTOME#	如果原信不是写给自己的就写这行
@TEXT#	信件的文本
@QUOTEDTEXT#	引用信件的文本
@QUOTEPREFIX = string#	指定引信前缀而不用缺省的“XY>”
@FILE = filename#	指定一个要插入信中的文本文件

⑥如何设佳句行？

答：佳句文件位于 Sempoint 的安装目录中，文件名是 default.ori，原是一堆英文佳句，你可以修改这个文件，做个中文的。写信时你可以选择一个佳句，也可以现写一个佳句。（下转 17 页）



我有朋友在美国，Email 联系虽然方便、快捷，但是不具备实时性。具有实时性的一通电话果然来的爽快，当然，电话费也很"爽快"了。好在 InternetPhone 之类的软件及时出现，兴奋地用过之后，发现跟我说了半天蹩脚英语的那个人原来就住在我家附近。要想和美国的朋友通过它联系，还且麻烦着呢，两个人需要约好时间同时上网，然后光是时差换算就能要了你的命。要是能象架在 Internet 上的 BBS 一样，上了网就能来个"查询好友"就美了，看看有哪些网友在，然后一起去 Iphone，去打 Diablo 多爽！可是，真有这样的软件吗？

有的！这就是本文要介绍的 ICQ——Internet Beeper，通过制作该软件的公司提供的服务器(ICQ Server)，就可以充分发挥网上传呼的功能(见图 1)。下面介绍一下 ICQ 的具体情况和用法，左边是文字说明，右边可是图解噢！

1.来源

简单极了，去网上抓 http://icq.mirabilis.com 就可以。

2.安装与注册

抓回来的是个自解软件，直接执行就可以(注意，需要在线操作)，开头不外乎是选路径，选程序组名，是通过 Modem 还是 LAN 上网什么的，安装到硬盘之后，就进入了"提问－回答"阶段，此阶段的目的是向 ICQ 的服务器进行注册。如同 BBS 上的 ID 一样，ICQ 通过 UIN (Universal Internet Number)来确认注册者的身份。只有注册后才能得到自己的 UIN，才能享受服务。因为是第一次使用，所以选择 New UIN(见图 2)，然后老老实实地填上自己的 Email，给自己取个别名(Nick name)(见图 3)，再交代一下自己的来历(无非是国籍，性别之类的)就可以了(见图 4)。接下来设个 Password，同一页面里还有隐不隐身的选项，看个人的喜好了。好了，恭喜你，在得到 UIN 的时候，你就成了网上传呼组的合格公民了。let's rock!!(见图 5)

3.使用

首先自然是"通缉"网上的好友，将他们的资料一一登记在案(在 ICQ 主菜单下选 add to contact list)，可以登记他们的 Email、nick name、全名等。如果好友已经先你一步使用了 ICQ，那就直接把他的 UIN 输入，这样等他上线的时候，ICQ 就会通知你了(见图 6)。如果此时他就在网上，ICQ 也提供即时聊天功能(chat)，还可以多人进入呢，不过保险起见，超过 4 个人还是去用 MIRC 的好。

通过 ICQ 也可以向对方传文件。一边传文件，一边打 DUKE3D，不错吧。具体操作很简单，只要在 Friendlist 里面，选中你所要传送文件的网友，按下鼠标右键，在弹出的菜单里选 file 就可以了(比这更简单的就是直接把

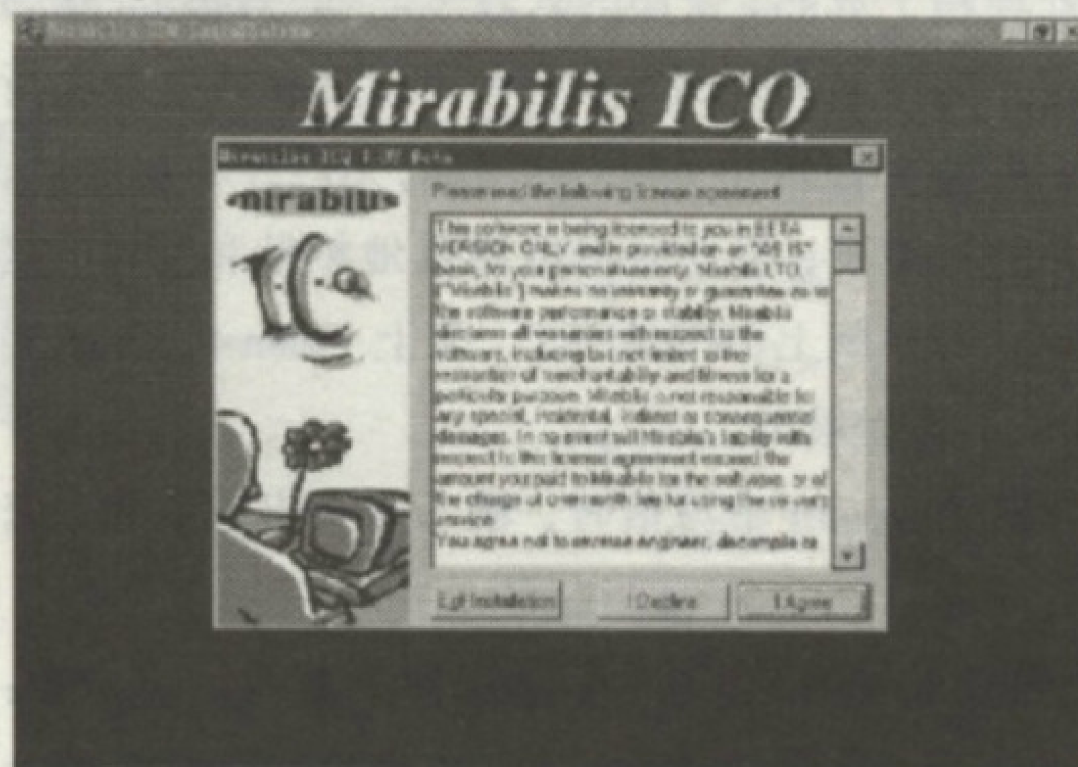


图 1

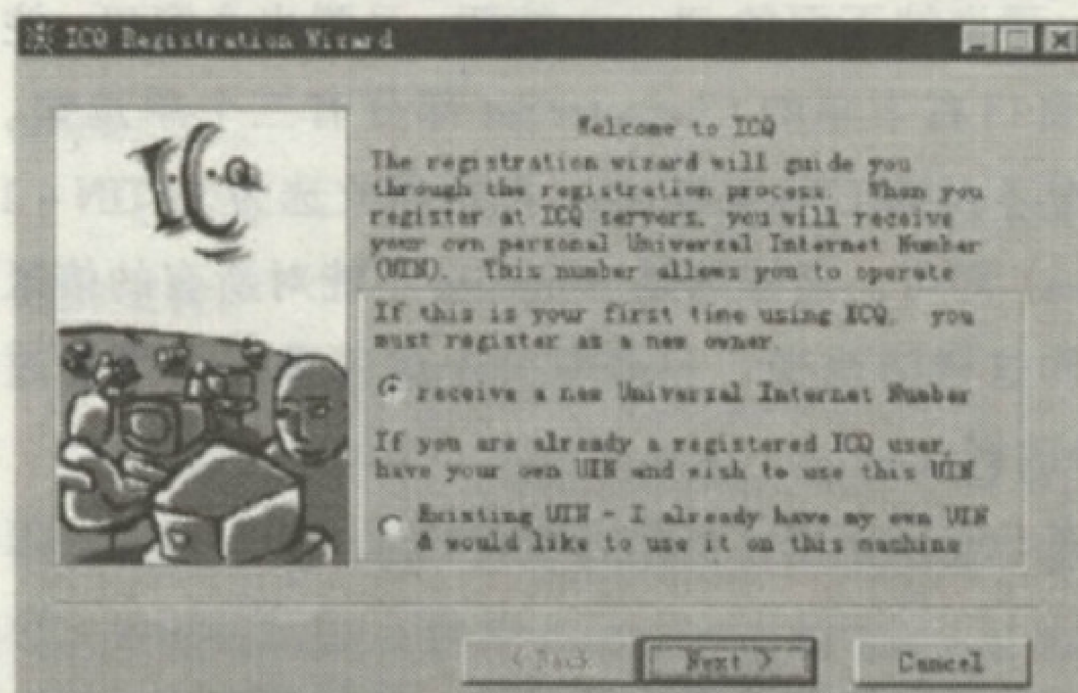


图 2

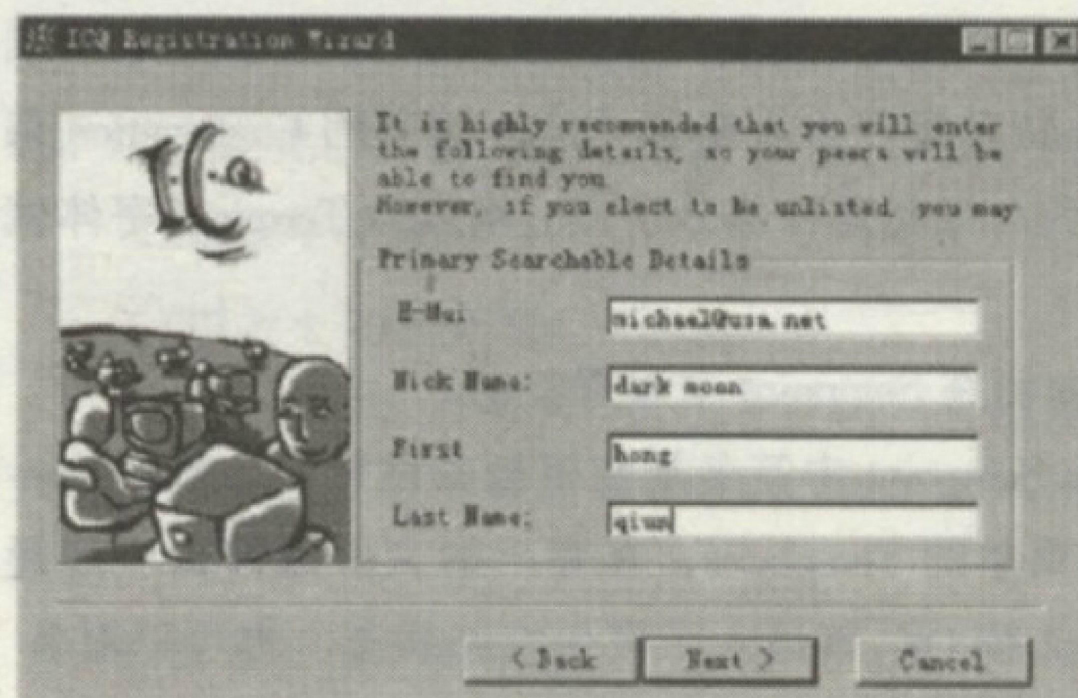


图 3

文件拖到网友的名字上)。进行chat的选项也是在这个菜单里，如果这时他没有在网上，还可以发个信息过去。要是很不幸你的朋友还没有使用这个软件，ICQ会把他加在Future User里面，此时在他的名字上按下右键，还能给他发发Email(ICQ会很聪明地探测你使用的Email软件并启动它，如果你希望使用指定的Email软件,可在Preferences－e－mail里面进行设置)。当然，为了给你提供方便，ICQ专门提供了将ICQ软件大派送的功能（见图7)。只需在菜单的SYSTEM选项里面，选择Sent ICQ program to就可以了，或将ICQ的WWW网页传过去,这个菜单里面还有一些和ICQ及其网址相关的信息。当网友传过信息或文件时,在他的名字前面会出现一个闪烁的闪电标志，还可以发出声音来提醒你“I am coming!”,设置方法为在网友名字上点鼠标右键，在Response setting里面有Online alert及自动应答等选项，可根据自己的喜好来设定。关于一些具体问题的设置，比如希望一开机就自动运行ICQ,修改连接方式以及操作界面的颜色等等，均可在Preferences里面调整。

ICQ本身不大,安装后共1.34兆，可它的功能却很强,相信在网上遨游已久的你一定会喜欢它的，我的UIN是1190901,有空来找我呀。

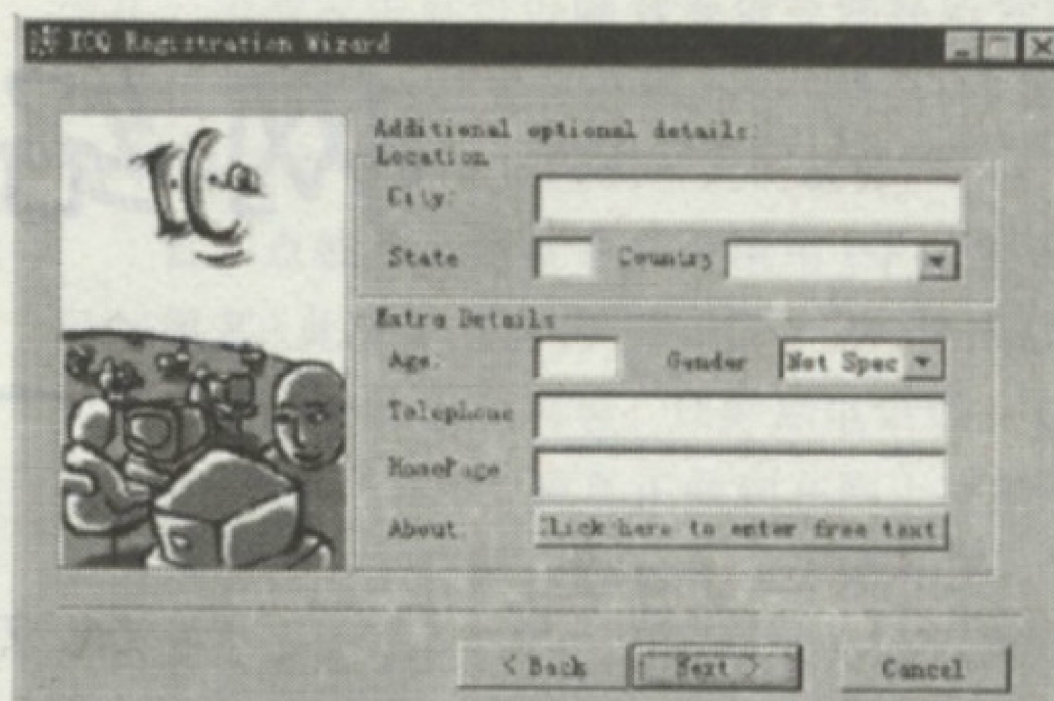


图4

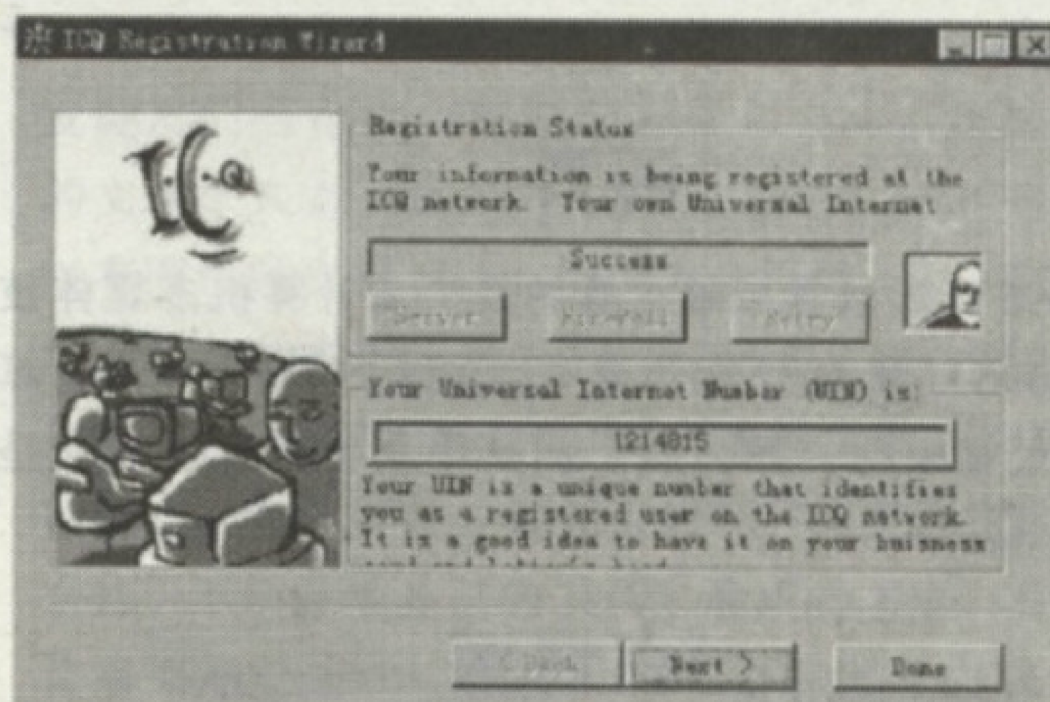


图5

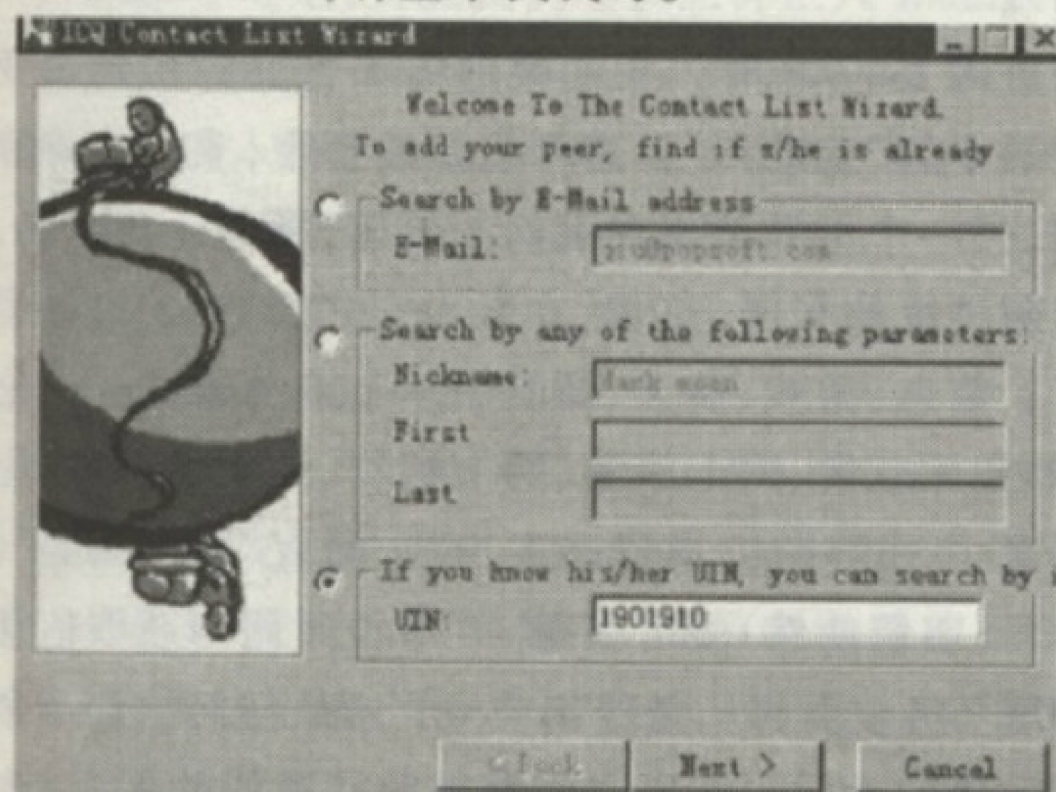


图6

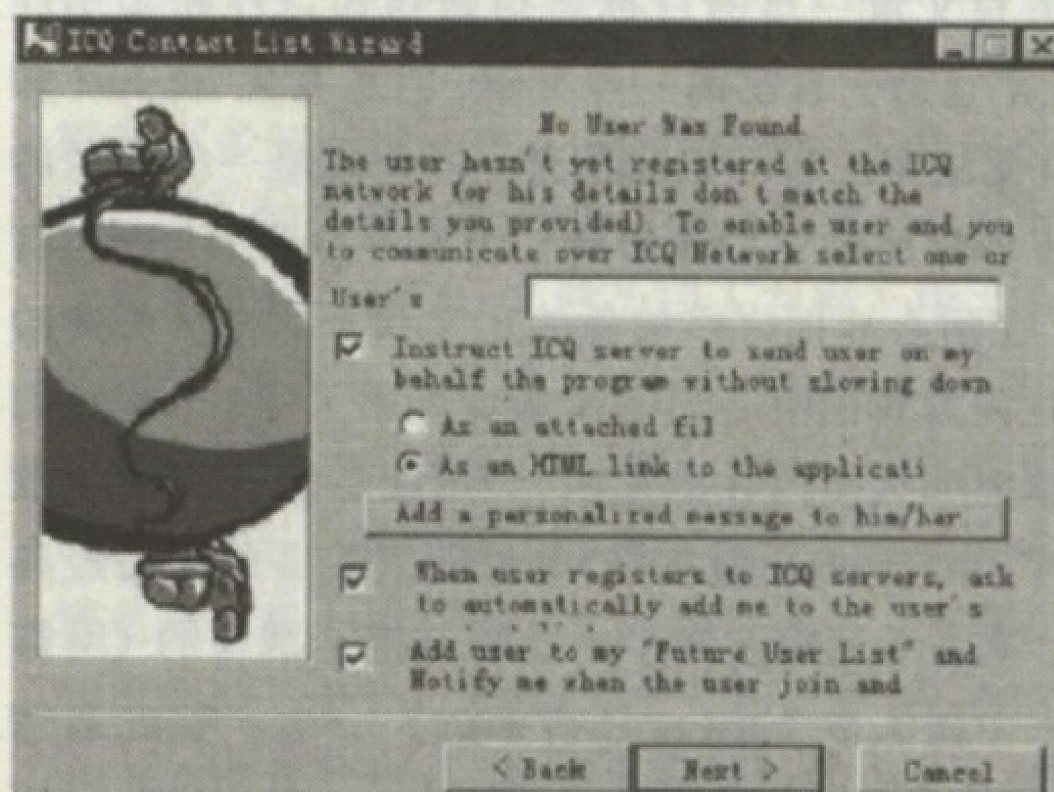


图7

新增BBS列表

省	站 名	站台地点	站台电话	站长大名	开放时间
北京市	原森软件技术交流站	北京	010－62187996	Loyal Poet	22:30－18:00
浙江省	雁风小站	温州	0577－3812002	XU YANSHENG	22:00－16:59
山西省	Countryside	太原	0351－7025925	Gao Feng	24小时
山西省	Victor	运城	0359－2026604	Xie Gengxin	24小时
福建省	GuanLing Village	邵武	0599－6331287	ChenRuiLong	24小时
上海市	Rocket BBS	上海	021－64164550	Dai Li Gang	19:00－8:00

网络闲话

——通过 Internet 的思考(一)

北京 一兵

前言

1995 年微机领域最火爆的是个人计算机多媒体技术,而 1996 年和 1997 年乃至本世纪末,网络无疑是计算机领域最耀眼的一面大旗。而其中更为夺目的当然是——Internet。

一点遗憾

笔者写文章一贯的目标是想做到知识性和实用性相结合,并且加上自己的一点见解,但是有关 Internet 知识,简直无法用三言两语说清楚,即便您是一位资深的但不太了解网络的电脑爱好者。好在一来许多 ISP 和有识之士,在耐心地把许多抽象的定义和平时无法见到的设备用各种方式挖空心思不断地介绍给大家;二来我们也无需掌握那么多内在的东西,会用就足够了。除了《数字化生存》和《Internet 傻瓜书》等外国人编著的网络经典书籍外,笔者幸运地读到了由孔昭君博士撰写的《网籍危机——中国人离 Internet 还有多远》一书,彼此通信(E-mail)往来后,深感孔兄之真知灼见,亦为我辈同扼腕。该书不但对整个中国信息产业有战略性的忧思,而且还涉及了如何使用一些软件工具来进行简单的网络操作的问题。当然,最具一提的是,此书乃国人自己撰写(而非编译之作),大概可谓"填补了某某空白"了。因此,笔者就不再赘述 Internet 方面的基础知识,只想就使用 Internet 时的一些思考与朋友们交流一下。

秀才不出门

"秀才不出门,便知天下事"。确实,计算机网络正在改变着我们周围的一切。比如 Internet,由于它覆盖范围甚广,信息传递速度较快(目前国内网络只能说较快),使地域的差异在信息交流的王国中变得越来越小,让人感到"地球被缩成了一个小小的村落"。

Internet 由于它的平等性和兼容性而迅速发展成为拥有众多用户和大量信息的世界第一大信息库。到底 Internet 是什么?众说纷纭,在《Internet 傻瓜书》和其它一些书籍中(包括微软在 WIN95 的 HELP 中),大意是在说:Internet 是许多计算机和计算机网络的大集合。其实 Internet 一词源于 IP 的原意是 Internet Protocol(网间网协议),与 TCP 协议共称为著名的 TCP/IP 协议,是汇入 Internet 洪流的基本工具。国外将这个巨大而又模糊的网络集合简称为 Internet,国内的称谓比较易懂——"国际互联网"。

当进入 Internet 时,我们眼前的那台计算机仿佛变成了童话中的"宝葫芦"。离开喧闹的都市,安坐在静静的家中,另一个世界展现在我们的眼前,那是一份窃喜,一种突破传统的兴奋。偏偏,在融入它之后,我们又欲罢不能了。信息、游戏、聊天、留言、E-mail、News group、论坛争辩、音乐欣赏、网上旅游、网上购物、免费的软件、免费的书库……这一切,莫说足不出户,简直"臀不离凳"(有些不雅,实情使然)便可获得。"单位时间内获取信息量的剧增"将会引起从量变到质变,这是任何信息革命的至关重要的本质。它正在悄悄地改变我们的生活,改变我们周围的一切,不管你现在是徘徊在海边的拾贝者,还是在大潮中冲浪的弄潮儿,Internet 无疑会带给我们前所未有的感觉。这正如汽车缩短了城市间的距离,却带来了交通革命一般。

最基本的概念

IP:就是 Internet 中每台计算机的编号,或叫地址,由四段数字组成。与身份证同等效用。

域名(Domain):为了便于记忆站点的地址,而将纯数字的 IP 地址换成与其相对应的自然英语。

域名服务器(Domain server):专门负责将域名翻译成 IP 地址的计算机。其实是一个大的数据库。

站点(Website):原指 Internet 网中的计算机。现多指以 WWW 形式发布信息的计算机。

E－main：电子邮件

新闻组：（Newgroup）：是指通过一些特定的服务器接收某些专门的讨论话题的网中服务。其形式类似于中网的新空气站，但速度要快得多。

http：超文本链接方式。在许多多媒体光盘和 Internet 网络中经常见到。

HTML：一种在网络中常用的可以支持 http 方式的程序语言（不如叫排版语言更确切）。

WWW（World Wide Web）站点：以 Http 方式为基础，以 HTML 语言为描述的（当然还可以有 CGI 等复杂程序）站点，多用来在网上发布信息等，是几种 Internet 常用方式中，最重要的一个。

FTP：最常用的网上传输大型文件的方式。也就是平时用于 Download 和 Upload 的。

路由器：专门负责对你的计算机访问路线进行安排，像个看不见的导游。

国人网上的误区

“上网”一词，目前非常流行，另一个时髦的词是“网上畅游”。可是，到底我们应该怎样汇入 Internet 呢？普通的用户只能靠一根电话线、一部 MODEM 和一个 ISP 的帐号来进入网中，然后动态地分得 ISP 那几个可怜的 IP 中的一个。这样做，我们只是在“收看”。一个比较大的公司总管兴奋地告诉笔者，我们公司现在上网啦，随即递过一张名片。笔者诧异地发现，那不过是一个 E－mail 地址而已。其实，“上网”和“入网”是不同的两个意思。笔者估且称用拔号方式加入 Internet 的用户为“上网”，而在 Internet 中有自己的固定 IP 和固定浏览路径的才称为“入网”。这正如“进入”与“加入”的区别。所谓来而不往非礼也。对于条件拮据的用户，只好用动态 IP 来满足自己的入网愿望。而对于一些企业和经济较宽裕的电脑发烧友来讲，不应该只限于浏览他人的网上作品，在网中能拥有属于自己的一片天地，方能对得起多年冲浪赶潮的艰辛。其实目前网上最火爆的资源“WWW”，其真正的意义在于“信息的发布”。就好比是一家电视台，每天不辞辛劳地将图文并茂的 HOMEPAGE（主页）不断地送到全世界各个角落。如果把每一个拥有静态 IP 而且在 WWW 上发布信息的站点称为电视台，那么我们应该拥有一个自己的频道；如果把 Internet 比作大海，我们也应该拥有一个自己的小岛。

几种可能的网上信息发布方法

最直接最方便也是最昂贵的就是直接租用网上专线，申请属于自己的域名（此法姑且称为“买断”）。这样，坐在公司或家中就可以随意地更改调换所发布的信息，不受任何限制地设置自己站点中的栏目和功能。许多 ISP 都提供这个费用听起来吓人的服务。

省一点钱的办法就是直接租用 ISP 的主机，申请自己的域名（此法姑且称为“租用”不过，如果想坐在家中更改自己发布的信息内容，只好用电话线一点一点 FTP 上去了（所以有人说，要真正做到在网上有所作为，最基本的是掌握三个技能：E－mail，WWW，FTP）。目前依据所占硬盘的大小，年租金对经济宽裕的发烧友来讲，还是可以承受的。

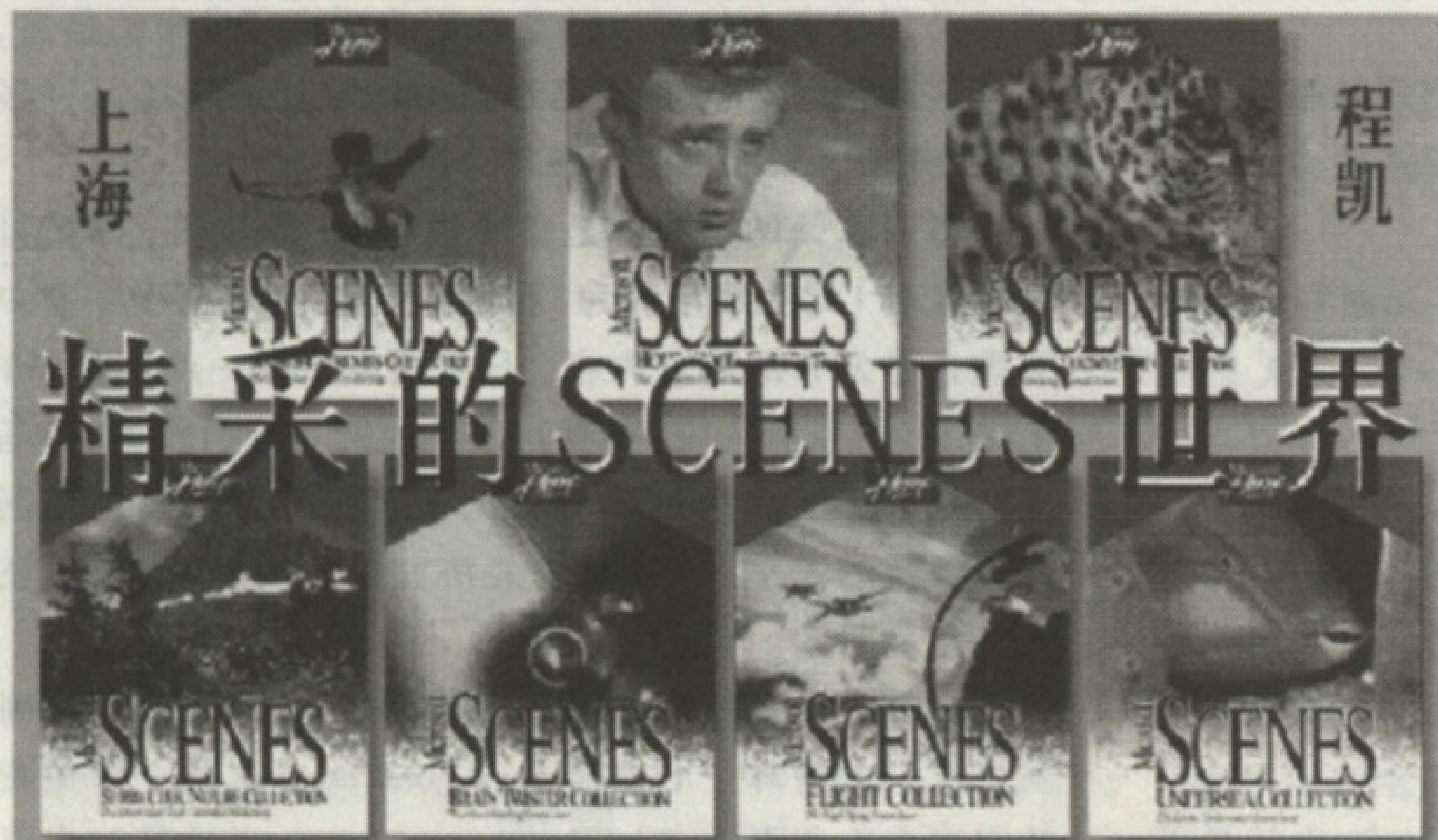
当然，如果有免费的一展才华的地方，自然会受到发烧友们的青睐。比如象 www.joes.com（这是一个免费的文本个人主页站点）、www.angelfire.com（这是一个可以有图形的支持 HTML 的个人主页站点）。所庆幸的是，国内一些高瞻远瞩的（或者叫“赔本儿赚吆喝的”）ISP 服务商（比如视角广告公司等）拥有网上信息发布的条件，目前正在效仿国外一些站点进行“免费的招兵买马”的合作，不单是放自己的 HTML 形成的主页，甚至可以允许有兴趣建 MUD、留言板和网上信息库的朋友在那里拥有自己的一片网中天地，（当然内容要吸引人，比如在站点中主持一个栏目之类，此法姑且称为“寄生”），以此招来更多的浏览人数。这对于网中发烧友来讲倒是一个福音，如果真能找到这样的合作机会，既能满足一下在网中发烧的乐趣，又能为国人在网上中文资源添砖加瓦（当然要具备许多网上维护经验，因为一般来讲，这些公司是不会为你维护站点的）。当然，如果企业为了宣传而上网，除了拥有自己的域名和主页外，还应该将这个域名像商标一样重视，大力地宣传它，方能在数百万个站点中使人皆知。而对于个人站点来讲，多多地加入一些大的搜索器站点，是非常有帮助的。♬

声 明

本刊 1997 年第 5 期“百花园”栏目所刊《DOS 命令中的＋号》（作者署名方圆）一文系抄袭南京张戈发表在 1995 年 11 月 17 日《电脑报》上的《神秘的“＋”》。

本刊 1997 年第 6 期“百花园”栏目所刊《批处理文件的调试》（作者署名宫昌文）一文系抄袭南宁陈科剑发表在 1996 年《电脑爱好者》第七期上的《DOS 实用技巧》。

对因此给各位读者带来的不便，我们深感歉意并郑重宣布上述作者的稿件三年内本刊将不预刊用！



在众多的SCREEN SAVER(屏幕保护)软件中,有一套堪称经典。这就是MICROSOFT(微软)SCENES。作为MICROSOFT著名的HOME中的一员,SCENES主要由以下七大部分组成:

MS SCENES BRAIN TWISTER COLLECTION

MS SCENES HOLLY WOOD COLLECTION

MS SCENES SIERRA CLUB WILD LIFE COLLECTION

MS SCENES SIERRA CLUB NATURE COLLECTION

MS SCENES SPORTS EXTREME COLLECTION

MS SCENES FLIGHT COLLECTION

MS SCENES UNDERSEA COLLECTION

每一部分都是一张CD,这样一套容量就高达4、5G。内容广泛的SCREEN SAVER是否合你的品味呢?

1. MS SCENES BRAIN TWISTER COLLECTION:从500英里的高空俯看地球会是什么情景?从7000伏的电子显微镜里看物体又会是什么样子?这张CD提供给你一个以不同的尺寸看世界的机会。

2. MS SCENES HOLLYWOOD COLLECTION:你可以看见被世界各地的影迷所崇拜的电影明星的身影。你可以选择你喜欢的电影明星图像作为屏幕保护,也可以让所有图像以幻灯片播放的形式一张一张连续地显示在屏幕上。此外你还可以改变屏幕显示的模式和效果,把经过处理的图像作为WINDOWS的"桌布"一直使用。

3. MS SCENES SIERRA CLUB WILD LIFE COLLECTION:在屏幕上展示各种美丽的野生动物,它们当中有的已是十分稀少,有的甚至已经到了灭迹的边缘,如:孟加拉虎、中国大熊猫等。壮丽的景色、可爱动人的动物将使你的屏幕"活"起来。

4. MS SCENES SIERRA CLUB NATURE COLLECTION:通过CD的图像,你可以探索北美大陆最为壮观的景色,ADIRONDACK山脉、阿拉斯加冰河、LOLUUMBIA河谷、雄伟的美国大峡谷、国立公园的景色一定会使你大饱眼福。

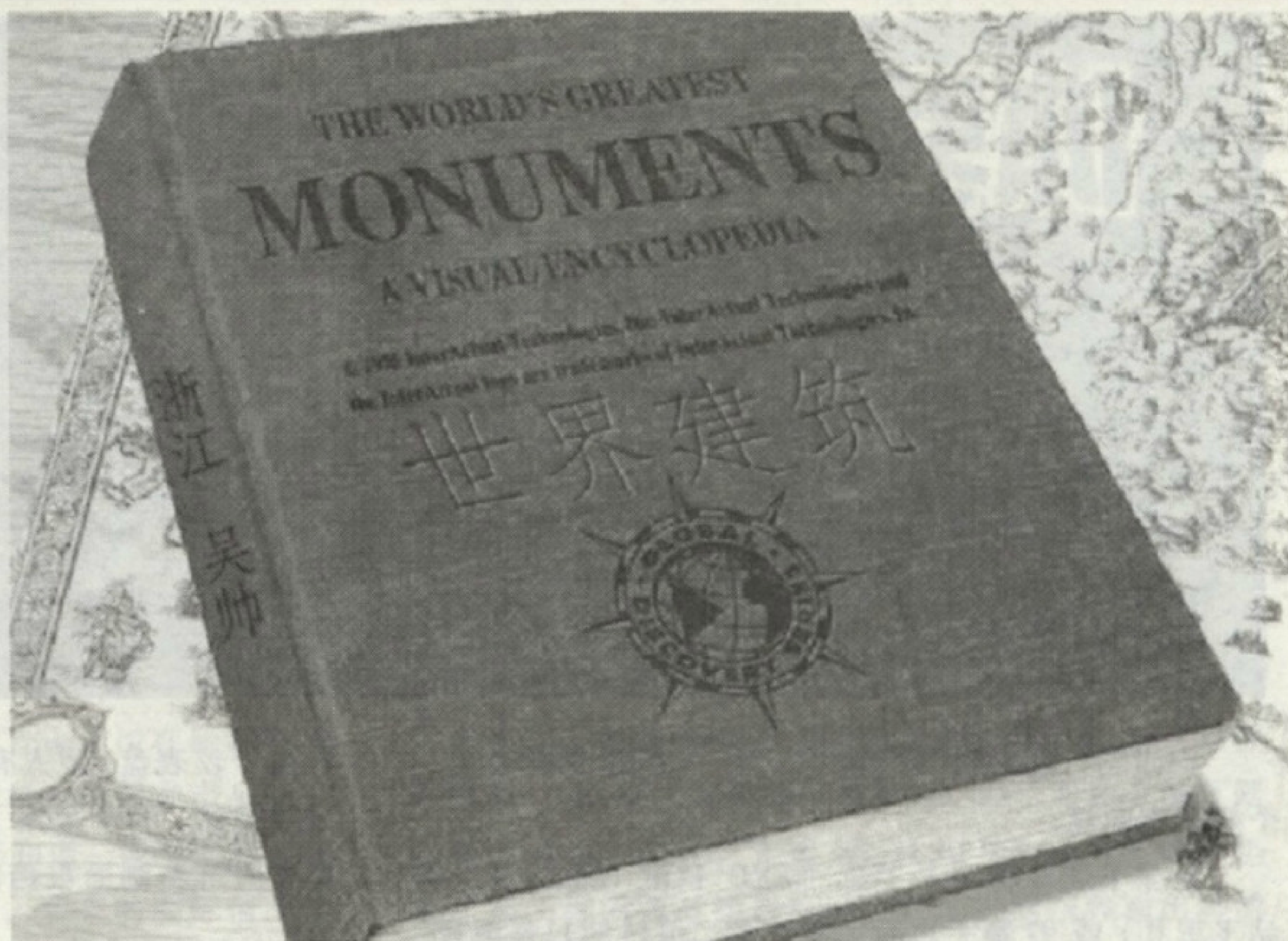
5. MS SCENES SPORTS EXTREME COLLECTION:在撒哈拉大沙漠里进行的风帆车赛让你一次又一次地走到关节脱节危险的边缘,在河谷中蹦极投、攀冰挂……极限运动精采的瞬间俱现在屏幕上,你也可以进行一次有惊无险的冒险了。

6. MS SCENES FLIGHT COLLECTION:40余幅全屏幕、高清晰的画面向你展示了当代的著名飞机。同时你可以看到由最先进技术装备的战斗机在空中做出一连串令人心跳的特技飞行动作。这些飞机包括:F-14、F-16、MIG-25、MIG-31、B-1、B-52、X-31、U-2、SU-35……

7. MS SCENES UNDERSEA COLLECTION:在屏幕上做一次深海探险,去看看鲨鱼、鲸、热带鱼……你还可以看见使你吃惊的海洋植物和稀有珊瑚。通过有趣的深海之行,一定会使你更了解海洋。

如果你的电脑连有打印机,还可以把你喜欢的图像打印出来放在镜柜中,它不但是一件装饰品,更是一扇了解知识的窗户。总之,SCENES是一款不可多得的屏幕保护软件,如果你觉得它不错就请告诉你的朋友吧。





诸位仁兄是否沉溺于“战火硝烟”之中而不能自拔，那么请放下屠刀，立地成佛。要知道，这是爱的世界，不是战的世界。我们要做的是保护这个世界，而不是去摧毁它。来吧，跟我进入 THE WORLD'S GREATEST MONUMENTS(以下简称 WGM)的世界，领略一下我们生活着的这个世界是多么美丽。

WGM 是 INTER ACTUAL 公司的一款基于 WINDOWS 的多媒体百科全书软件，介绍的是世界各地著名的风景建筑。你想知道什么，埃菲尔铁塔有多高？是谁建造了金字塔？最东边的岛在哪儿？那么你找对了，WGM 就是你所需要的。

启动以后，首先照例是一段动画（这简直成了所有娱乐软件的共同特点）。它的界面非常简洁明了，学会操作几乎不费什么工夫。在左半部分列出了世界各地著名建筑的目录，并可按两种方式排列，点一下左上角的 A 形图标，便是按字母顺序排列，点一下地球图标便是按国家顺序排列。下面躺着五个图标，分别是查看、时间线、自动导游、帮助、退出。在右半部分是一个可以旋转的地球，只要你选择了一个建筑，这个地球便自动转到相应位置并用五角星标出建筑所在位置，这只是大概位置，要想知道更详细的位置，没问题，只要你击一下地球下面的地图图标，便出现了建筑所在国家的地图，极具立体感，也非常精细，你可以在中国地图上很轻易地找到青海湖，虽然只是一个小点，但足可见制作的精细。

选定建筑点击查看图标，你便会得到足以使你成为这方面专家的各种资料，24bit 的高清晰度照片，对建筑进行详细介绍的文章，同时还有语音解说（天哪，简直跟听天书一样），各种多媒体手段一齐上阵。怎么没有动态图像？别急，只要击一下摄像机图标，你便可以欣赏到一段实地实拍的 MPEG。现在是多媒体的天下，真难想象一部百科全书要是没有动态图像怎么能够混得下去呢？

WGM 的时间线做得还是挺有风格的。背景是一张发黄的纸，看起来有些年头了（真有点勾起我的怀古思绪）。上方是建筑的照片，下方是两条长链，你只要点击链子的两端，便可以按时间顺序观看这些建筑。从头到尾浏览一遍这些建筑，简直象上了一堂生动的历史课，我想这就叫寓教于乐吧。

WGM 的自动导游做得比较简单，只是将那些建筑的 MPEG 文件串了一下，但是排列方法有十几种，有的把建筑按时间顺序依次排列起来，还有把建筑按各个国家分开，总之你可以很方便地看到你想看的。

这张 401M 的光盘只介绍了六、七十个建筑，这就叫少而精。虽然数量少，但每个建筑都进行了全方位的介绍，使你不仅了解了其貌，甚至对它的历史渊源都一清二楚。更难得的是，每个建筑都有一段 MPEG，这在其它的百科全书里还是不多见的吧。

另外，在这些建筑中，中国共有五个建筑，分别是长城、故宫、天坛、兵马俑和天安门广场。

要想运行这套软件，要求并不太高，你只要拥有 2 兆硬盘空间，8 兆内存和一部倍速光驱便可以了，这对大多数电脑玩家来说应该没有什么问题。

心痒了吧，快点动手，在你被游戏占据的硬盘上腾出 2 兆空间，安装上 WGM，去享受在战争中所不能体会到的乐趣吧！



体验真实

——赛车摇杆漫谈

北京　尚进

正如飞行迷必备飞行摇杆一样，飞车迷需要的是一个好的方向盘。

众多车迷在领略了 THE NEED FOR SPEED Ⅱ（极品飞车Ⅱ）或 97 赛手之后大呼过瘾，但过的只是眼瘾，只是欣赏了优美流畅的画面而并没真正体验到驾车的真实。原因就在于我们只能运用诸如键盘、手柄之类的设备来控制那些名贵的跑车。为了体验真实，大家不妨试一下赛车摇杆。

同是摇杆，赛车摇杆和飞行摇杆有很大区别，最主要的表现是赛车摇杆拥有方向盘和脚踏板。为了您能体验真实的驾驶，我将逐一介绍几款不错的赛车摇杆。

一、Formula T2

由 THRUSTMASTER 制造的 Formula T2，外壳全部使用金属材料制造，重量感十足且较耐用，由方向盘控制器和脚踏板两大部分构成。方向盘的大小既照顾了真实性又考虑了存放空间，手感上比较舒适，回把也比较真实。但它在固定方式上采用吸盘或魔术贴，往往一个急转弯就将方向盘连锅端了下来，而脚踏板内安置的弹簧硬度又比较高，较易折断。

二、Per4mer Turbo

Per4mer Turbo 较 Formula T2 就显得华丽多了，全尺寸的大直径方向盘质感十足，稳重又不失灵敏。另外还有两个仪表盘，使人有身临其境的感觉。它的缺点也是很明显的，由于采用了全尺寸方向盘，安装在普通电脑桌上时屏幕画面被挡住了不少，真是美中不足。

三、Mad Catz Analog

拥有一个类似客机驾驶器的方向盘、双制脚踏板、八个方向按钮，但灵敏度并不太好。虽然既体现了大型方向盘的设计，又做到了尽量不遮挡屏幕画面，但容易打滑的脚踏板和欠牢固的方向盘固定器，使人对它的狂热大打折扣。

四、Grand Prixl

Grand Prixl 是 THRUSTMASTER 公司新近开发的一款赛车摇杆。它摒弃了传统的脚踏板设计，取而代之的是在方向盘上添加了刹车、油门按钮（不知道会不会为广大玩家接受）。方向盘设计得十分小巧，不会遮挡住屏幕画面。最重要的是 GrandPrixl 采用了低侧面设计，能把玩家操作时所用的力量有效转移，从而大大提高了方向盘的牢固程度和使用寿命。（下转 38 页）



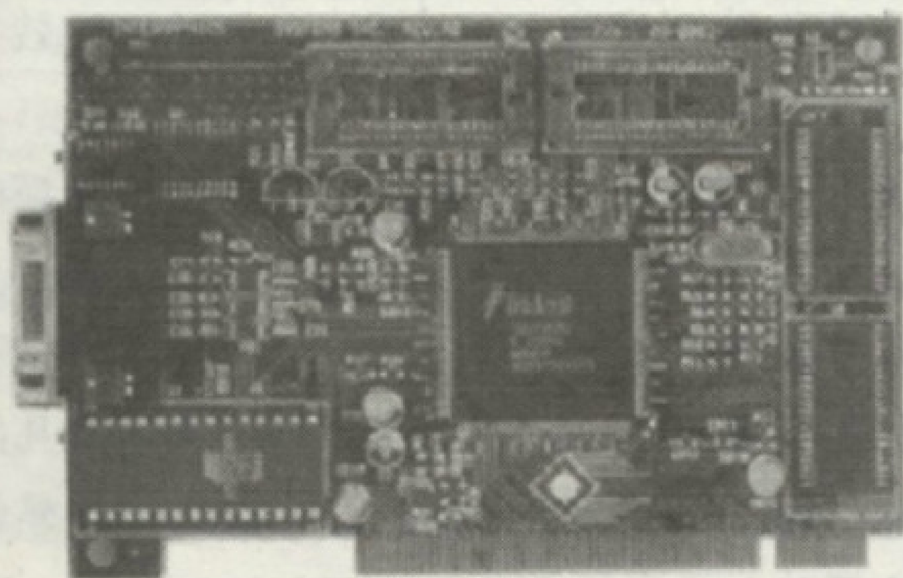
顶级产品的阵地，电脑玩家的至爱
——3D加速芯片及3D加速卡漫谈(中)

北京 陈雷 罗曜

记得在去年初的某个时候，那时还不知道3D加速卡为何物，看到了一篇文章介绍未来的几种主流3D卡，包括S3 Virge、创新的3D Blaster等等，依稀记得文中有下面这样一段话最让我兴奋："Trident也在研制一种3D卡，据说性能非常不错，而且价格会比同类产品低上许多，估计在500元左右……"要知道，当时普遍认为3D加速卡的价格都会在千元以上，后来的实际情况也确实如此，所以Trident 9685的价格就十分诱人了。

在96年年底，以丽台Winfast 600为首的Virge卡在中国市场上已经十分流行的时候，我们终于见到了姗姗来迟的Trident 9685。它的价格定位在500-600元，比当时其余的3D卡要便宜400-500元，一下子就吸引了大批囊中羞涩的买家。另外，许多从486时代起就一直对Trident情有独钟的用户也选择了它。

Trident 9685与Trident 9680和Trident 9682针脚兼容，它具有64位的内部和外部内存总线，可以使用512K-4MB的显存，支持FPDRAM和EDORAM，具有24位的真彩加速能力。分辨率从640×480的16色到1600×1200的256色。增强的BitBLT、短向量勾勒、色区填充、文本裁剪和传递、横纵向的像素增强等功能使得9685的2D性能非常卓越。另外9685的"边缘平滑"性能可以有效地减少"走样"现象。在视频方面，9685有硬件级的视频加速和视窗缩放支持，兼容Windows95下的DirectDraw，DirectVideo(在进行MPEG和AVI等视频播放时，调用DDraw进行加速)，在任何分辨率下的视像回放均可以达到30帧/秒。



Trident 9685最为吸引人的一点就是它的视频输出性能，通过一根视频线可以把显示信号输出到电视机上去，有大屏幕彩电的朋友可以在彩电上玩游戏、看VCD，可过瘾了。Trident 9685内置NTSC制式和PAL制式两种解码器，在N制下分辨率可达640×400，而在P制下则可以达到800×576，支持Win31和Win95的各种发色数。而三线闪烁过滤器可以有效地抑制视频输出时的闪烁现象。

说了半天，我们似乎忘了提3D加速卡中最为重要的3D功能。我不得不遗憾地说，Trident 9685的3D性能十分有限，只支持Direct3D下几种基本的几何变换、Z-buffer和光影运算。以至于有人说Trident 9685简直就不能算是真正的3D加速卡。不过如此低廉的价格（在我们写这篇文章时，北京市场上1MB版本Trident 9685显示卡的价格已降至250元，甚至比许多2D卡还要便宜)，又提供了优异的2D、视频输出功能和基本的3D性能，应是目前首选的入门级3D加速卡。

Trident 9685之所以被纳入了3D加速卡的行列，主要在于它支持了MICROSOFT的DIRECT3D标准。依照我日常的使用经验，也的确很难找到除此之外的3D程序可以运行在它的上面，所以对于Trident 9685的3D加速能力，我个人持保守看法。

在Trident提供的9685的各种性能参数里，细心的用户也许会发现一些问题：几乎所有其他的3D加速卡都会说明自己能提供的各种3D特技效果，而9685在这方面是一片空白。它只是说"支持DIRECT3D"。何谓"支持DIRECT3D"？首先需要说明"DIRECT3D"的含义：它是一个软件包，是一种三维图形生成的运算方法。这种程序可以运行在所有的兼容系统上。所以如果只是泛泛地讲"支持"，那么任何一块支持WIN95图形加速的显示卡都可以算作"支持DIRECT3D"。然而它们与真正的3D加速卡之间的区别就在于是否是"硬件支持DIRECT3D"，Trident 9685没有就此作出明确的承诺。

9685另外一点让人置疑的地方是没有提供任何专

门为它写的游戏的 3D 版本，要知道这是大部分 3D 加速卡出厂时的一个惯例；通常这种程序可以最大限度地发挥芯片的处理能力和特色，比如 VIRGE 版的《极速风暴》、MGA 版的《云斯顿赛车》等等，都给用户留下了非常深刻的印象。9685 在此只能算是一片空白，所以我们无法通过最直观也是最客观的方法来正确认识它的 3D 处理能力。而且这种局面似乎还在继续，诸如《POD 赛车》等一批新的 3D 游戏，都提供了不同 3D 芯片的加速版本：VIRGE、ATI、MGA、3DFX 都位列其间，唯独不见 9685 的芳踪，这不由不让人对它的实际 3D 性能产生疑问。

以上的种种疑团均是在无法证实的前提下产生并存在的，所以并不能表示 9685 的实际 3D 性能就一定如何如何。为了帮助大家在最大限度内了解 9685 的性能，我们还是测试了若干款运行在 WIN95 下的需要 DIRECT3D 的游戏：《飞龙》、《梦游美国》和《VR COP》。

结果让人挺惊喜：无论运行速度还是画面质量都不比在 S3VIRGE 显卡上的差。由此可见，在大多数通用 3D 游戏软件的加速效果方面，9685 与 VIRGE 的性能持平。

下面我想再说说关于 Trident 9685 的 2D 加速性能。如果你打算用 SPEED200 一类 DOS 下的测速软件对 9685 进行测试，那么结果很可能会令你颇为失望：数值少得可怜，甚至可能只是同配置下使用 S3VIRGE 卡的四分之一到三分之一。然而这并非真实情况的写照：只能说明此种算法不适合 9685 的设计。在实际使用过程中，9685 的游戏加速性能还是非常不错的：特别是在我使用它测试《SCREAMER》时，画面的流畅度甚至要好于使用 VIRGE 芯片的显卡。在绝大多数的情况下，Trident 9685 的 2D 加速性能与 VIRGE 持平。

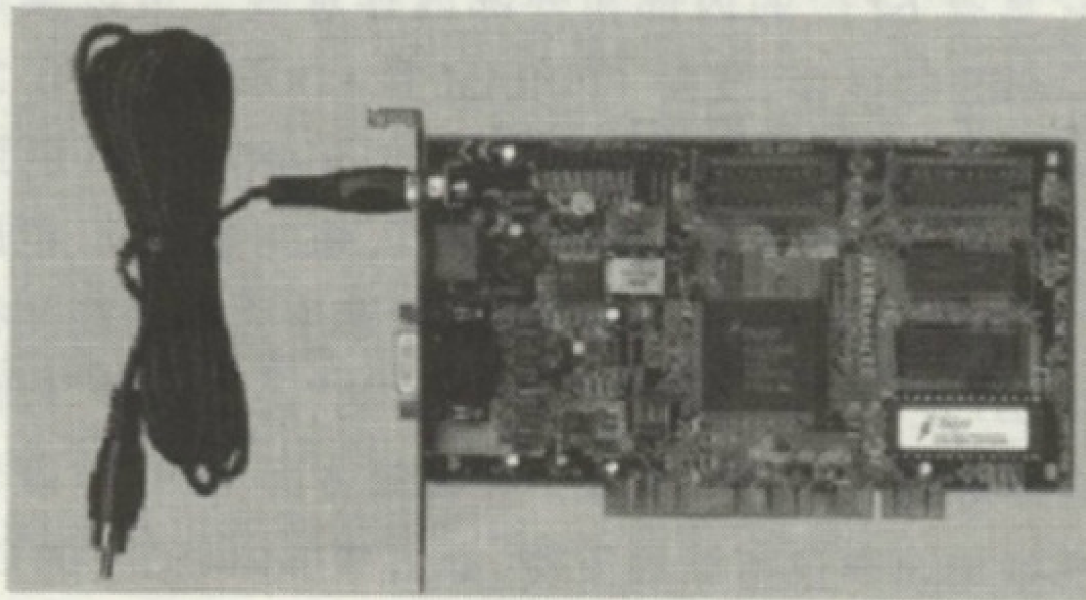
Trident 9685 最值得引以为豪的应该是它的软解压能力：在提供双插值计算的前提下（意味着更好的动态回放效果），它的速度更是无与伦比的。 在我使用的 PENTIUM150、PWIN32 下 XING1.3 的测试速度达到了 65 帧，这绝对是一个让人咂舌的好成绩！同时也大大超过了基于 VIRGE 芯片的显卡（使用时需将显示驱动中的 DCI 打开）。在 WIN95 下，我通过一些游戏程序（比如一些 SIERRA 的作品）提供的视频测速功能同样也对 9685 的 2D 性能进行了测试，结果依然与 VIRGE 持平。

综合各种测试的结果，我们不难得出结论：Trident 9685 的 2D 性能与 S3VIRGE 应属同级，它的速度应该可以满足大多数玩家的需要。然而有两点必须说明：

1.9685 的速度对系统总线的速度依赖比较大：在 66MHz（P100、P133、P166、P200）总线的系统上 9685 可以表现出优于 VIRGE 的性能；而在 60MHz 总线（P90、P120、P150、P180）的情况下视频速度将下降很多，幅度甚至可能达到 10%左右。而基于 VIRGE 的显卡可能只有 5%左右。（以上的结论并非基于死板的 SPEED200 的结论，它来自一些游戏本身提供的测试程序，如《97 赛手》等。）

2. 受 Trident 公司本身的市场定位和市场份额的制约，它的产品没有成为一些视频软件设计者关于硬件兼容性问题的首要考虑对象，所以在个别的情况下 9685 可能会与你的一些软件发生冲突。不过在我们测试过的绝大多数程序面前，它都表现正常。特别是随着 VESA 通用视频标准的日益普及，这类兼容性问题会逐步销声匿迹的。所以，除非你是个整天摆弄各种稀奇古怪玩意儿的玩家，否则 9685 是不会在你的系统中罢工的。

Trident 9685 的另一个卖点在于支持视频输出，也就是说它可以把图像显示到电视上。对于这项技术我个人倒并不认为有何特别的意义，除非用户一天到晚看影碟，否则以现有电视的清晰度和扫描方式，很难满足人眼长时间使用的要求。测试此功能时，我使用的是 SONY29 英寸电视，即便如此，仍然感到显示效果差强人意。而且 9685 不支持显示器和电视的同时显示，更使此功能的实用性"黯然失色"。微软的确曾经宣布要在以后的操作系统中支持视频输出的功能，不过那是一种显示器、电视机同时工作并且可以显示不同内容的方案，与 9685 的"视频输出"根本是两回事。



上面谈到的都是一些实际使用中的体会，由于大部分结果都来自游戏的测试，而非专业的测试软件，所以某些结论可能存在一定的偏颇。但是我想，毕竟还是这些程序离我们的日常使用近一些，它们的运行效果可能更加具有实际的参考价值。

综上所述，Trident 9685 是一块非常物美价廉的显示卡。作为入门级的 3D 产品，也许它的 3D 加速能力非常有限，但对于所有 WIN95 下的通用三维游戏程序，它提供了良好的兼容性和不错的运行效果，加之非凡的软解压能力和不错的 2D 性能，更使它成为低价位显卡中的佼佼者。♬

P+Rating 处理器的性能指数

湖北 潘高峰

过去我们判断一台电脑是什么级别的，习惯于用多少兆赫兹(MHz)表示。比如，486 比 386 高一档，120MHz 比 100MHz 高级。然而随着 CPU 市场的多元化，1996 年多种不同结构的 CPU 在市场上出现，钟频（多少兆赫兹）和结构（多少 86）可能被误导而造成混乱。比如：Cyrix 和 AMD 的 5x86 结构是不同的，哪怕名字是相同的。看表一可注意到在这里钟频是如何被混淆的——100MHz 的 Cyrix5x86 与 133MHz AMD 5x86 都是比 P75 好的同一级别 CPU，很明显，一个采购者将被这种“同名”和“MHz”搞昏头。

表一 误导结构和钟频的例子

品牌	CPU	MHz	Winstone96性能
Cyrix	5x86	100MHz	>Pentium 75
AMD	5x86	133MHz	>Pentium 75
Cyrix	6x86	120MHz	>Pentium 150

为了避免混淆和使消费者更易于理解非 Intel CPU 的功能级别，IBM 微电子集团、法意半导体公司（ST）、Cyrix、AMD 等联合公布了一个叫“P+Rating ”的技术参数，用以定义非 Intel 的奔腾级 CPU 芯片。该指标由于其客观公正性，已被全世界主板生产厂商、系统集成厂商所公认。

P+Rating 参数告诉消费者，一个特定的 CPU 在典型配置系统中运行 Winstone 96 时，如何与奔腾 CPU 作功能比较。比如，一个 P+Rating 参数为“P150+”的处理器（不必关心其本身名称和钟频）表明其功能可与 150MHz 的奔腾处理器相比较：“+”号表示 P+Rating 所指出的功能已远超过具有相同钟频的奔腾处理器(见表二)。

表二 几种常用 CPU 的 P+Rating 指标

品牌	P+Rating
Cyrix 5x86/100	P75+
AMD 5x86/133	P75+
Cyrix 6x86/110	P133+
Cyrix 6x86/120	P150+
Cyrix 6x86/133	P166+

P+Rating 指标测定的是综合性能指标。Winstone 选用的是最流行的十三种软件来测试 CPU 性能的，它包括“商用图形处理/桌面办公处理系统”、“数据库”、“电子表格”、“字处理”四大方面。应该说在一般应用条件下都与它构造的环境相符，因此它的指标具有相当高的客观公正性。当然也有例外，比如您的电脑主要应用在图形、图像设计变换方面，CPU 大量时间在做浮点运算，这时 CPU 的性能会与测试结果不太相符。♬

CorelDRAW 6.0 中 IPF 错误的分析与排除

武汉 谢鹤宜

有些电脑用户在使用 CorelDRAW 6.0 的过程中，可能遇到过 IPF 错误(即非法页面失效错误)，这种错误是怎么回事呢？怎样才能排除这种错误呢？现在你不妨试一试下面的方法，可能对于你排除这种错误有所帮助。

在任何出错查看过程前，用户最好准备一张 Windows 95 启动盘。用户可以在 Windows 95 的安装过程中或通过选择“开始”，“设置”，“控制面板”，“添加-删除程序”，“启动盘”，“创建”来创建此盘。为了恢复的需要，用户也可能需要把 SYSTEM.DAT、CONFIG.SYS、AUTOEXEC.BAT、WIN.INI 和 SYSTEM.INI 文件以及所有 CD-ROM 或其它设备的驱动程序复制到启动盘的一个子目录中，如果启动盘容量不足时也可以复制到其它磁盘中。

现在请按下面的步骤操作你的计算机，可以使你的损失减到最小并使类似的错误尽量少发生！

1.如果可能请保存当前打开的文件。

2. 如果在 Draw 中工作时发生死锁，请检查系统的 *.ABK 或 *.BAK 文件，这些是 CorelDRAW 的自动备份文件，把它们改名为后缀是 .CDR 的文件，可以尝试恢复用户正在使用的文件。用户必须在退出 Windows 前完成改名工作。

3.从所有应用程序中退出。按住 SHIFT 后选择“关闭……”，“关闭所有程序并作为另一个用户登录？”或“关闭……”，“重启计算机”直到“Windows 95 启动”出现。

4.确定系统满足 Corel 的最小要求。

5. 确定在 AUTOEXEC.BAT 文件中有一个合法的 SET TEMP 声明或通过在命令行中键入 SET 来检查。请确保 TEMP 目录下有很大的空间。Windows 95 支持在压缩盘上的 TEMP 文件，但是，如果需要请尝试转移 TMP 文件到一个非压缩盘上。

6.优化磁盘。选择“开始”，“程序”，“访问”，“系统工具”，“磁盘碎片整理”。

7.检查系统资源，选择“开始”，“程序”，“访问”，“系统工具”，“资源表”。这将把一个表放在屏幕的右下角。通过在图标上双击来显示数据。

8.重启动系统。当“Windows 95启动”出现，请按 F8 键。选择“逐步确认”。除了为了处理 AUTOEXEC.BAT

和 CONFIG.SYS 文件选择 NO，对其它所有的选项选择 YES。

9. 改变为标准 VGA 显示驱动程序。选择“开始”，“设置”，“控制面板”，“显示”，“设置”，“改变显示类型…”，“适配器类型改变”，“显示所有设备”，“标准显示类型”，“标准显示适配器(VGA)”。

10. 检查设备(CD－ROM，显示适配器，监视器，鼠标，声卡)是否都正常运行。选择“开始”，“设置”，“控制面板”，“系统”，“设备管理器”。通过在一个设备上双击并查看属性，用户可以查看设备状态。

11. 检查系统表现，选择“控制面板”，“系统”，“表现”。选择下列“高级设置”：

(1)文件系统。把这台机器的角色改变为网络服务器，把先读优化改变为“无”或“全”(两个都请尝试)。

(2)图形。关闭任何硬件加速。

(3)虚存。指定用户自己的设置。选择非压缩盘，使用最小 10MB 最大 30MB(按需要增加)。

12. 先使虚存无效并重新优化磁盘，然后使虚存有效并让 Windows 来管理它。

13. 重启系统。当“Windows 95 启动”出现，请按 F8。选择“安全方式”。这将跳过一些包括 Registry、CONFIG.SYS、AUTOEXEC.BAT 的启动文件和 SYSTEM.INI 文件的[Boot]和[386Enh]部分，把系统减小为标准 VGA 显示驱动。

14. 当“Windows 95”启动出现，请按 F8，请选择“只有命令行”，然后使用下列命令来启动 Windows 95：

WIN / D: F 使 32 位磁盘访问无效。(注：当磁盘访问出问题时使用)

WIN / D: X 使适配器区域访问无效(从 A000 到 FFFF)，Windows 95 将扫描这里来得到未用的空间。

15. 删除已安装的应用程序。选择“开始”，“设置”，“控制面板”，“添加－删除程序”，选择要删除的应用程序，结束后重新安装应用程序。

16. 由 16 位应用程序造成的问题请使用\WIN95\SYSYTEM\MKCOMPAT.EXE。♬

动态改变系统设置

浙江 张京京

相信广大电脑爱好者对 DOS 下的 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 是再熟悉不过了，这两个文件负责在系统启动时自动装入一系列设备驱动程序及批处理命令，以便您能更有效地运行各种程序和游戏。可有时也会有意想不到的情况发生，当您需要使用光驱时却发现启动时未装载光驱驱动程序；当您运行游戏时发现打开的文件数不够；当您……这时您会怎么做？重新启动，利用多重配置菜单来满足程序或游戏的要求；或是 EDIT CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT。一切看来都是那么繁琐，其实吗，大可不必如此，您可以动态改变系统设置，一切都那么简单，只需用键盘输入相应的命令就可以了。下面是几种动态改变系统配置的方法：

一、QEMM 7.XX 系列

QEMM 7.XX 系列安装后，在 QEMM 子目录中有 DEVICE.COM，FILES.COM，BUFFERS.COM，FCBS.COM，LASTDRIV.COM 这几个文件，利用这几个文件可以动态改变系统设置，具体的使用方法如下：

1.DEVICE.COM

DEVICE.COM 可用来动态加载设备驱动程序，其使用格式为：

DEVICE [设备驱动程序名]

但要注意，RAMDRIVE.SYS 和 DRIVER.SYS 用此法无法动态加载。

2.FILES.COM

FILES.COM 可用来动态改变打开的文件数，其使用格式为：

FILES ？？(？？为所需动态改变的打开文件数)

3.BUFFERS.COM

BUFFERS.COM 可用来动态改变磁盘缓冲区数，其使用格式为：

BUFFERS n[，m](n 为所需动态改变的磁盘缓冲区数，[m]可有可无，为所需动态配置的辅助高速缓冲区数)

4.FCBS.COM

FCBS.COM 可以用来动态改变打开的文件控制块数，其使用格式为：

FCBS XX (XX 为所需动态设置的文件控制块数目)

5.LASTDRIV.COM

LASTDRIV.COM 可以用来动态设置可用的磁盘字母代码的最大值，其使用格式为：

LASTDRIV X (X 为 A 到 Z 中的任意字母)

二、IBM 的 PC－DOS 7.0

IBM 的 PC－DOS 一向不比 MICROSOFT 的 MS－DOS 差，只是使用者少些。PC－DOS 7.0 更是比以前的版本增加了许多功能，其中就有动态改变系统配置一项，使用者可利用其提供的 DYNALOAD.EXE 来动态加载驱动程序，具体方法如下：

[LH] DYNALOAD [设备驱动程序名及参数]

注意事项：各命令与其后所跟的参数及驱动程序间没有“＝”。♬

如何激活 WINDOWS 95 的高级电源管理功能

四川 于建原

现在 PC 所普遍采用的 PENTIUM 主板，都带有支持高级电源管理功能的 BIOS。使用这类主板的系统在安装 WINDOWS(3.X&95)的时候，一般不会自动将电源管理功能激活。而在 WINDOWS 中安装由 OEM 厂商提供的显示驱动程序的时候，却会自动将符合“能源之星”标准的显示驱动程序中的电源管理驱动程序安装好。用户在 WINDOWS 相关的显示器设置中，会看到“能源之星”的图标和相应的电源管理的设置。有些用户误将对显示器的电源管理当做是对整个系统的电源管理。实际上，当显示器的电源管理启动进入节电方式时，仅仅是将显示器降到低能耗的状态，并不是整个系统进入了低能耗的状态。因此为了能充分利用支持高级电源管理的系统的节电功能，除了在 CMOS 中要进行设置以外，还应该在 WINDOWS 中将此项功能激活。WINDOWS 3.X 和 95 都有支持系统电源管理的功能，但两者激活此项功能的操作方法有较大差异。本文提供如何激活 WINDOWS 95 对整个系统电源管理功能的方法。

1.首先，用户需要通过 BIOS 的设置程序，将主系统高级电源管理（APM— ADVANCEPOWER MANAG E-MENT）功能设置好，使此项功能生效。不同的主板和 BIOS，其设置方法不同，具体请参阅 OEM 厂商印制的主板和 BIOS 用户手册。

2.进入 WINDOWS 95 后，单击“开始”→“设置”→“控制面板”，在控制面板中查看是否有一个电源管理的图标，图标一般是一个电源插头和一个叠层电池。如没有，说明 WINDOWS 的电源管理功能没有激活；如果有此图标，但系统没有节电功能，可以跳到 5。

3.双击“系统”，选“设备管理”项，在出现的窗口中双击“系统”→“设备”→“高级电源管理支持”，出现“高级电源管理支持属性”设置窗口。此窗口中有“通用”和“设置”两选项。单击“设置”，在接着出现的窗口中，有一个“启用电源管理支持”的选择框。将此框勾选，WINDOWS 95 就具备了对系统电源管理的功能。下面还有三个复选框：

(1)“强制为 APM 1.0 方式”。如果选用此项，可兼容 WINDOWS3.1 电源管理。在没有兼容要求时此项可不选，因为选用后 WINDOWS 95 的性能有一定的降低。

(2)“禁用 INTEL SL 支持方式”。一般当电源管理启动使系统进入到低能耗状态后，如果按任一键再恢复系统时，系统停止反应，可选此项；否则没必要选用。

(3)“禁用电源状态的轮询功能”。在 WINDOWS 95 中，在窗口方式下运行 DOS 时，如果键盘和鼠标停止反应，可以选用。

4.上述设置完毕，按“确定”按钮后，将出现重新启动 WINDOWS 95 以使设置生效的对话框，点击“确定(Y)”后，WINDOWS 95 会再行启动。注意有软关机功能的主板，可能会出现系统电源全部关闭的情况，这时可重新加电启动系统，进入 WINDOWS 95。

5.重新进入 WINDOWS 95，打开“控制面板”后，应能在窗口中看到电源管理图标了。双击此图标，有一个下拉框，其中有 3 个选项：

(1)“高级”。选用此项，可使用到 WINDOWS 95 附加的高级电源管理功能。

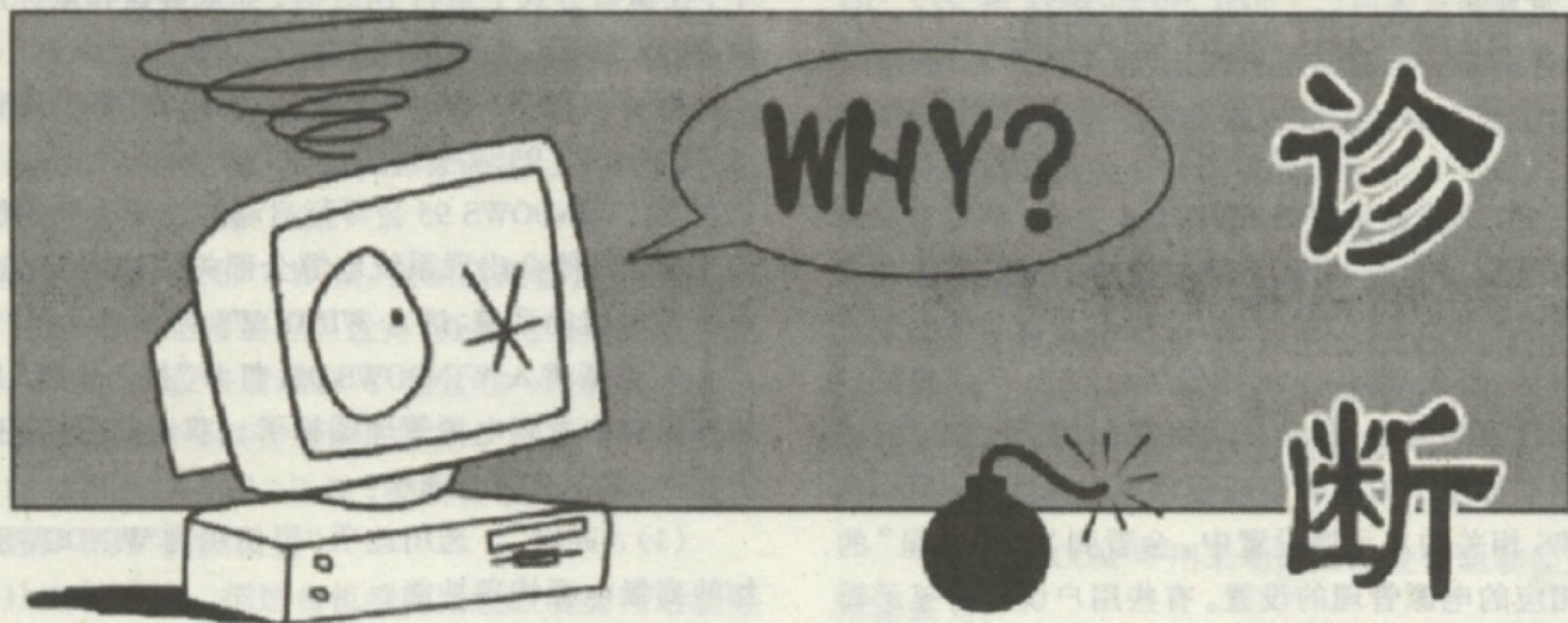
(2)“标准”。选此项，则仅使用的是系统 BIOS 所提供的电源管理方式。当 WINDOWS 95 所附加的电源管理功能与某些应用程序有冲突时，可考虑选用此项。

(3)“关”。选用此项可使电源管理失效。

对于笔记本电脑，还可选下面的“在任务栏上启动电池测量仪”的选项。这样在 WINDOWS 95 的任务栏上，就可随时将鼠标指针放在最右边靠近输入法图标旁的那个电源插头图标上，查看电池的剩余使用时间。再下面，还有一项“在开始‘菜单’上显示‘挂起’命令”选项，如果选用“总是(Y)”，打开“开始”按钮后，在“关闭系统(U)”的上方会增加一个“挂起(N)”的任务图标，只要点击此任务图标，就可将系统挂起；如果选用“从不(N)”，“开始”菜单上就不出现上述图标；选用“只有离机后（O）”不能手工启动系统的电源管理，仅由系统自动监测鼠标与键盘使用情况，如果在一段时间内没有任何触动，系统进入电源管理状态。设置完后，按“确定”按钮，关闭“电源属性”窗口。

通过以上设置，WINDOWS 95 的高级电源管理方式就激活了，并被保存到用户配置文件中永远有效，直到用户重新进行设置。电源管理功能激活以后，使用 WINDOWS 95 时，当用户在一段时间不用机，或者是进入联机网络，在待机状态时，都可不必关闭系统，经过一段停用（取决于 CMOS 中设置的时间），整个系统进入低功耗状态，直到“深度睡眠”状态，不仅是显示器关闭，而且硬盘停转、CPU 处于低频状态、CPU 降温风扇也停转。继续使用系统时，按任一键就可恢复系统的运行；运行于网络上的系统，当网络另一端传来呼叫信息，系统就会自动恢复运行。

激活 WINDOWS 95 的电源管理功能，能充分利用先进的系统主板具有的节能特性，并减少频繁开关机的硬件磨损和时间消耗。♬



问： 现在的操作系统变化真是太快，我刚忍痛“抛弃”DOS，投入到Windows95的怀抱，就听说Windows97出来了，但是在市面上从没看见有卖的，这到底是怎么一回事呢？　北京　李童

答： 社会上近来盛传有关Microsoft公司发行Windows 97的消息，因此有必要较为详细地解释一下这个问题。事实上，Windows97到底是什么样子，连Microsoft公司自己都不清楚，更不用说发行Windows 97了。那么社会上盛传的Windows97到底是怎么回事呢？其实那是一些盗版光盘打着Windows97的幌子用以招揽买主，其实不过是Windows95的某个升级版本而已。自从微软1995年8月推出Windows95以来，Microsoft对Window95一直在进行升级。这些升级以不同的方式进行，一部分是通过Microsoft的Windows95应用程序，它们在安装时对Windows95的某些部件(如一些DLL文件)做自动更新，一部分是放在其Web节点上让用户免费下载。

有两次重要的升级值得一提，一次是在1996年2月13日，Microsoft提供了一组免费升级程序称为Windows95 Service Pack 1，共有14张盘(也为家庭用户准备了一个1.2M的缩减版)。该软件可从Internet上免费下载，它对Windows95发行以来发现的一些重要错误做了纠正，也增加了一些有用的新功能，至此，Windows95的版本号从4.00.950变为4.00.950a；到了1996年8月，Windows95的又一次重要升级发布了，即Windows95 OEM Service Release 2，简称OSR2，它是Windows95的4.00.950b版。不过要注意OEM这个字样，这说明这个版本只向出售整机的销售商提供，用户得到的是预装的Windows95，OSR2不直接向最终用户零售。为什么不零售呢？因为Microsoft不保证OSR2在所有兼容机上都能正常运行，其根本原因还在于OSR2支持了许多新的硬件，而这些硬件的互操作性还没有得到最后的兼容保证。OSR2提供了FAT32文件系统、MSIE 3.0、Open GL、DirectX 2.0、NDIS 4.0等几十项新功能和重要功能改进。目前，OSR3也正在紧锣密鼓的测试中，但它们仍然都是Windows95，而不是Windows97。

上海　陈峰

问： 众所周知，电影的标准播放速度是每秒30帧，那么现在很多高配置机器的软解压已可达每秒四五十帧，岂不是没有太大的意义？　上海　李伟

答： 每秒四五十帧和标准的每秒30帧在视觉上无任何差别，并不会因为帧数多而形成快动作或通常认为的动作、声音会更加流畅。但这个问题可以这样来看：如果你在看VCD时又想同时干其他的事情，这时CPU就会腾出一部分“精力”去执行别的任务，这样势必影响到软解压的速度，这时每秒刚好30帧的速度就会下降到二十几帧甚至十几帧，视觉上就会有停顿、不连贯的感觉；而假如先前能达到每秒四五十帧，那么丢掉一些帧数后仍能保持在30帧以上，就不会影响收看。另外，提高WINDOWS的分辨率和颜色数目也会直接影响到播放速度，所以每秒的帧数还是“多多益善”。　北京　山石

问： 我的机器是16M内存，请问设置多大的磁盘高速缓冲是最合适的，这个问题似乎一直没有一个统一的说法，究竟是根据什么来确定最佳值的设置？

江苏　曾威

答： 磁盘高速缓冲程序(SMARTDRV.EXE)是一个能够

明显改善系统性能的程序（这从WINDOWS3.X的初始起动速度即可看出），它极大地缓解了硬盘的工作量，使其不再是那么"辛苦"地频繁寻道、读盘，其工作原理是将CPU需要访问的数据先从硬盘上预读到内存中"排队等候"，这样CPU就先从速度快得多的物理内存中寻找数据，如果找不到再读硬盘，因此缓存的设置值越大，所能装人的数据也就越多，CPU在内存中能够找到需要数据的概率也就越大。但是这个值并不是无限制的，并非越大越好。一方面它会影响到应用程序的可用物理内存；另一方面缓存开得过大会增加CPU在其中寻找的时间，反而导致系统性能的下降，因此存在一个相对的最佳值。这个最佳值就是在尽可能多的预读数据和尽可能少的花费寻找时间之间找到一个最佳平衡点。设置缓冲值的大小并没有什么特别标准的答案，但有一个总的原则，那就是要让高速缓存的命中率保持在75%左右。如果高于这个值说明缓存还可以开得再大些；如果小于这个值，则说明设置得有些过大。DOS中有一个程序叫SMARTMON.EXE，是挂在WINDOWS3.X上运行的，专门用来监测高速缓存的命中率大小，可以根据这个值来适当地调整缓存的设置值，从而找到最佳的结果。通常来讲，只有4M的机器，缓存不要超过512K，8M内存可以设1M缓存，16M及以上则可设1M到2M，最多不要超过2M。

WINDOWS 95已不再需要DOS下的这个SMARTDRV，它本身会自动配置好最适合的高速缓存，即使你在AUTOEXEC.BAT中加载SMARTDRV，WIN95也会自动将其屏敝掉，而优先装入自身的缓存程序。 北京 山石

问：很长一段时期关于WIN95中看影碟问题的讨论，到目前为止有无最好的解决方案？ 广东 世宇

答：现在，通过硬件或软件的改动均已能方便地解决这一问题。硬件方面：将光驱用另一根硬盘线接到主板的第二个IDE接口上（现在所有的586主板和过去某些较高档的486主板上均设计有两个IDE接口），同时一定要把光驱的跳线设为MASTER。软件方面：运行一下微软公司为改善WIN95中放VCD有问题而专门制作的补丁程序，该程序会自动修改相应的有缺陷的光驱驱动程序。这个程序叫IOOSUPD.EXE。可通过以下几个途径获得该文件：1.直接从微软公司的主页上下载；2.《大众软件》第二期配套光盘；3.微软公司为WIN95最新发布的两个升级版本OSR1和OSR2中均附带了该程序。 北京 书齐

问：本人在玩《天晴传》时，同伴们乘坐海龙丸来到一个地方，在通过迷宫后，来到了越后之村，碰到了古老，他告诉我再次回到妖村找长老，以便释放出村雨妖刀的真正力量，但我无论如何也无法离开这个岛，不知是否遗漏了什么环节？（1997年第6期问诊） 北京 卡迪儿

答：当碰到古老后，你被告知要回妖村找长老（玉裳的爷爷）释放村雨的力量。实际上你在到达越后之村之前应当路过一个镇子，镇子中央有一座古墓，你打听到只有村正妖刀才能开启墓门，而古墓里的神祖家康有你想得到的"天之业云"，所以你还必须得到村正妖刀。别急，当村雨妖刀注人大量妖气之后就会化为村正妖刀！接下来你就要到妖村去，其实根本不用离开这个岛，妖村就位于山脉的右侧（这个岛被一条山脉分成两部分，越后之村在山左侧），要按原路返回那个你乘坐海龙丸到达的村镇，别以为只有一个出口，在村镇的最北部，顺着护栏一直向右就来到了山脉的东侧，向下一直走就能到达妖村，然后……你又继续你的历险了…… 北京 高岩

求诊

一 本人玩《地下城主Ⅱ》时，我已经打开4个机器，然后进入冥界，过三段浮桥后遇到一牛头人，该处有一道路被岩石挡住，该如何通过？另外如将怪人打死，就会听到一声尖叫，然后游戏退回DOS下，是何原因？ 江苏 沈玉

二 我在玩《主题公园》时遇到下面两个问题，希望得到帮助。

1.当被系统告知『XX游乐设施陈旧，建议更换』时，应该怎样更换？

2.将单轨游览车的车轨架好后却不知『车』在何处，望赐教。

三 我在玩《吞食天地Ⅲ》时遇到一些问题，特此请教。 北京 草莽

1.在刘备方的《结盟约》一关中，诸葛亮如何才能找到百万支箭？按照陈扁提示应在庐江左面山麓，但我走遍了山边的每一格土地，除了找到一匹好马外一无所获。

2.在曹操方的《败吕布》一关中，在许都的我方实力与吕布方相差悬殊，难以抵抗，不知有何方法可以过此关？

3.在孙权方的《代西蜀》一关中，我虽过了迷宫阵，却被另外两个阵所难倒，诸葛亮岳父的话到底有何玄机，望赐教。 上海 朱刚

Windows 95释疑(下)

北京 赵效民、庞大

我想在任务栏（点击开始）的程序一栏中增加新的程序项，怎么做？

点击开始钮，选择“设置”，再选择“任务栏”，这时出现一个对话框，选择“开始菜单程序”，之后点击添加钮，然后点击浏览钮，在磁盘中找到要新增的程序，选好后回到前一级对话框，点击“下一步”，这时Windows 95会问你是新建文件夹，还是装入已有的文件夹，就不用我教你了吧？现在不用我说，你也知道怎么删除一个程序项了吧。也可以用鼠标右键点击位于屏幕最底端的“任务栏”（Windows 95默认时其在最底端，你可以拖动它到屏幕的四周），在弹出的菜单中选择属性，之后就出现了任务栏的设置菜单，接下来就与前面一样了。

此外，我对任务栏的级联式菜单比较讨厌，那么如何快速执行应用程序呢？

解决的方法就是创建快捷键。如果你是Windows 3.X的老用户，那么你就应该熟悉快捷键的含意，在Windows 3.X中点击一个应用程序的图标，然后在程序管理器的文件菜单中选择特性，我们会发现有快捷一栏，在其中我们可以输入一个字母，以后只要按Ctrl+Alt+你所选的字母，就可以直接运行相应的程序了，这就是快捷键的根本作用。

对于任务栏中的程序也是一样的。点击“开始”，选择“程序”，再选择你常用的应用程序，这时就会弹出一个窗口，这个窗口与Windows 3.X所见到的很相像，用鼠标右键点击想要运行的程序图标，之后的操作就和前文一样了。另外我顺便说一下，所设定的快捷键在Windows 95的MS-DOS模式下（包括满屏模式）同样有效，但对重新启动进入的MS-DOS模式无效，不过这已经够好的了。

Windows 95可以将新安装的软件彻底的删除吗？

Windows 95的反安装功能只对符合Windows 95注册标准的32位的应用程序有效，原因在于这些程序在安装时会与Windows 95的反安装功能自动配合，而且这些程序大多也自带UNINSTALL程序，所以无论安装还是删除都十分方便。但对于老式的16位软件，尤其是自己没有反安装程序的，Windows 95肯定是无能为力了。所以，如果想高高兴兴的安装，干干净净的删除，最好使用第三方提供的实用工具软件，比如MICROHELP公司的UNINSTALL 3.0 FOR Windows 95就是一种很不错的反安装软件。

我比较喜欢五笔输入法，但Windows 95没有，而且Windows 3.1的五笔输入法不太好用，你能帮帮我吗？

首先从你的Windows 3.X的SYSTEM子目录下将WINMB.IME和WBX.MB（假设你以前就用五笔）文件拷贝到Windows 95目录下的SYSTEM目录中，在Windows 95的目录下编辑一个WINMB.INI文件，文件内容为：

[MBinput]

MBinput0=[Windows 95目录的所在盘:][Windows 95的SYSTEM目录的路径]WBX.MB

其中，WBX.MB是五笔输入法的码表文件，它是由Windows 3.X中的码表生成器所生成的，与Windows 95中输入法生成器（在附件中）生成的码表文件格式是不一样的。这一点需要注意，否则将出现“无效的码表文件”的提示。完成以上工作后，打开“控制面板”，从中选择“输入法”，然后点击“添加3.X输入法”，这时Windows 95将让你选择一个IME文件，从中选择WINMB.IME就行了。如果码表正确Windows 95将自动加载五笔输入法。看到这，我们会发现这与在Windows 3.X中五笔输入法的方法一样的，不过要注意码表文件的格式。

五笔输入法的主要毛病就是词组太少。我想大部分人都使过UCDOS 5.0，它所带的五笔输入法是很优秀的，那么能不能将它用于Windows呢？答案是完全可以。为此，我和朋友一起用TURBO C 2.0编了一个程序，专门用于将UCDOS 5.0下的五笔输入法的码表文件转换成供Windows使用的码表源文件，在此我将该程序附上（包括源文件，见本期配套软盘），有兴趣的读者可以自己修改并扩展它的功能。其具体操作过程如下：

首先进入UCDOS目录，执行以下命令：

IMGMNG DRV\WB.IMD WB.TXT

现在，我们就得到了UCDOS 5.0的五笔输入法的码表文件WB.TXT。编辑它，将文件头部的说明部分统统删除。但这个文件的格式是Windows 3.X的码表生成器所不能识别的。现在，用笔者提供的程序EXCH程序将其进行格式转换：

EXCH WB.TXT WBX.TXT

这个WBX.TXT就是我们所要的码表源文件，以这个文件为基础，再加上Windows所规定的[Description]段和[Text]段就可以供Windows编译了。有关码表源文件的编写规则可以通过查看“帮助”来获取详细的信息，别害怕，很简单的。不过还不要着急，回到Windows 95，用附件中的输入法生成器中的“词条排序”功能将WBX.TXT中的词条进行排序（否则有些词可能会无

效)，然后启动 Windows 3.X，用主群组中的码表生成器将 WBX.TXT 转换成 WBX.MB，并将它拷贝到 Windows 95 的 SYSTEM 目录下。现在我们就可以享用 UCDOS 5.0 的五笔输入法了，以后如果想再加入新的词组可直接修改 WBX.TXT 文件，之后重新编译一次。但是有一点要注意，输入法生成器在典型安装 Windows 95 时是不会有的，如果没有安装，我们可以用"控制面板"中的"添加/删除程序"的功能来重新装入它。

我在我的 Windows 下装了许多种中文 TTF 字体，但大部分字体不能显示和打印出中文(全角)的标点符号，这是怎么回事?

这种情况我也遇到过，但我很遗憾的告诉你，这个毛病是"先天"的，因为这些字体本身就没有对这些标点符号进行定义，换句话说就是没它们的编码。但你也不会总是被动的，你可以用以下这个方法查看一下你要用的字体，来事先知道它们能不能符合你的要求：

打开你的"附件"程序组(Windows95 可通过任务栏的程序菜单中找到)，启动"字符映射表"，这时就会出现一个对话框，上面的表格中有符号(英文与半角的标点符号)和字符代码区号(有兴趣的话双击一个区号就可查看这个字符区中的汉字)，在字体栏中选择你要使用的字体，然后在表中双击 A1 字符代码区号或点击对话框上的"特殊"钮，这时就会弹出一个新表，这个表中应该出现全角的标点符号，如果是空白的，那就说明当前的字体不能显示和打印全角的标点符号，这样你就知道该用哪种字体了。

能不能修改呢?应该可以，但不是用字符映射表，它的功能主要是查看字体和为文档加上新的字或符号而不能修改字体。如果想修改只能借助于专门的 TTF 字体软件，例如对英文字体就有 Atech SoftWare 公司的 AllType 以及 Ares Software 公司的 FontMonger 等几种软件可以使用。但这些软件在中国是比较少见的，而且很有可能修改不了中文 TTF 字体(至少以前的版本是这样)。

为什么我以前的 Windows 程序在 Windows 95 中运行不稳定，甚至强行中断，可在 Windows 3.X 却运行得好好的?

我敢说你的那个程序肯定不是 32 位的。Windows 95 是 32 位的 OS，但为了保持兼容性而包含了许多 16 位代码和命令编译器。但你应该明白，这是不可能面面俱到的，否则 Windows 95 的 32 位性能将会更差。因此，对于某些要求严格的 16 位程序，只要有些通道不能提供或者不合要求，该程序都会"发脾气"的，这样最终结果就是作为一家之长的 Windows 95 将其"驱逐出境"，这的确是没有办法的事。解决的办法有两个：

1. 使用这个程序的 32 位版本，比如 Photoshop 3.0，它就老和 Windows 95 闹别扭，你可以采用 Photoshop3.0.4 或 3.0.5，它们是 32 位的版本，会与 Windows 95 和睦相处的。

2. 如果这个程序一时还没有 32 位的版本，或者无法弄到，那么还是老办法，再装一套 Windows 3.X，这就肯定没问题了。

现在我也懂得差不多了，你对 Windows 95 的操作还有什么建议吗?

1. 时刻注意鼠标右键和属性的作用。在许多操作中，你会发现鼠标的右键很有用，用好它会使日常的操作轻松而又快捷。比如用它点击"我的电脑"，选择属性就会显示系统状况；打开"我的电脑"用它点击你的硬盘符，然后选择属性可以查看当前硬盘的情况，再选择工具就可以使用磁盘备份、磁盘检查和磁盘整理三大磁盘工具了；用它点击你的壁纸，然后选择属性就会立即出现显示器设置窗口。类似的应用可以说不胜枚举，相信你会发现更多的。记住：属性里往往就有你所需要的东西。另外，在对对象(即文件或文件夹，所谓的文件夹就是目录)进行拷贝(Windows 95 叫复制)和移动(Windows 95 叫剪切)操作时，你会发现鼠标的右键也是很"伟大"的。此外，在大多数情况下，用它点击某个你不知其含意的按钮或对话框中的语句时会出现"这是什么?"的小对话框，再用左键点击它，一般可以获得这个按钮或这条语句含意的简要介绍，这对操作是很有帮助的，当然如果窗口状态控制栏上有"? ",那么还是先点击问号。

2. 最好安装 OFFICE 95。这并不是让你进行文档编辑，如果你对它不感兴趣的话，我完全理解。安装 OFFICE 95 最主要的目的是要它的快捷工具栏功能。安装完毕后，每次启动 Windows 95 它都会以工具条的形式出现，并且可以将它固定在屏幕的四周。它最多有 5 个层叠式的工具条：Office(包括已安装的 Office 组件的启动按钮和常用的操作功能)、Desktop(包括桌面上的所有功能项，如"我的电脑")、Programs(你在 Windows 95 中安装的所有应用程序)、Favorites(这是存储你个人文档的地方)、MSN(包括"微软网络"的各种功能按钮)。这些工具条可以按你的要求设置，甚至它们的颜色，如果你允许它们可以时时刻刻的存在，你会发现用它们比用"开始"钮更方便、也更富有乐趣。

3. 一定要用"关闭系统"功能来关机或重新开机除非系统已彻底的死机，否则你不能再像使用 DOS 那样，潇洒的按下 Ctrl + Alt + Del 键和 RESET 钮来重新启动系统或直接使系统下电。因为现在是在 Windows 95 中，在一个 GUI 环境中(其实在操作 Windows 3.X 时也禁止直

接启动或关机)，系统启动时要先生成再进入它，同样在关机时，要先退出再撤除它，否则你刚才的工作还在内存或文件交换区内，它们还没有真正的存盘就已因你的鲁莽而化为灰烬了，而且这样做还可能对 Windows 95 造成意想不到的破坏。当你选择了"关闭系统"中的"关闭计算机"并点击了"是"之后，你会发现，硬盘灯狂亮，这就是 Windows 95 正在为你做收尾的工作，等一切妥当之后，Windows 95 就会提示你现在可以安全的关机了，这时你才可以关机或重新启动。

我想删除 Windows 95，怎么才能又快又好呢?

删除 Windows 95 的方法是比较多的，大体分来有两种：最好也是最安全的就是让 Windows 95 自己"灭"自己，但前提是你在安装时已同意 Windows 95 将你原来系统的主要文件进行备份，这个备份文件的大小大约有 6M，其中要包括被替换掉的 DOS 的外部命令和原来 Windows 3.X 的各种初始化文件以及它的关键命令。如果你做了这个备份，就可打开"控制面板"，双击"添加/删除程序"图标，在"安装/卸载"功能板的列表中，我们会发现有 Windows 95 这一栏，双击它，然后就……，后面的操作就很简单了，你自己试试吧。此外在安装时如果制作了系统盘，运行其上的 UNINSTALL.EXE 也会有同样的效果。之后你就可以启动以前的 DOS 和 Windows 3.X 了。不过，这只删去了 Windows 95 的"核"，它的"表"也就是一些辅助的文件和目录仍留在你的硬盘上，这时你就得手工删除它们了，具体作法请参考下面人工删除 Windows 95 的方法。

如果你没有建立备份文件，就只能手工删除它了，具体的操作是：

首先用以前 OS 的引导盘（其中必须有 SYS.COM）启动计算机，然后运行 SYS C:将以前的系统文件传给 C 盘，之后最好重新装一遍 DOS 以恢复被替换掉的外部命令（如果你能确切知道哪些命令被替换了，可以不这么做，但这是最省事也是最安全的方法）。然后将 AUTOEXEC.DOS 和 CONFIG.DOS 的扩展名分别改为 BAT 和 SYS。下面就开始删除根目录下的一些子目录（包括隐含的)，总之目录名中有~1 字样的必删无疑，剩下的可以通过建立的时间来判断是否与 Windows 95 有关，准确率是比较高的。接下来我们再进入 Windows 95 的目录"扫荡"一翻，不过这几乎是不可能的，干脆把整个目录全删了，重装一遍 Windows 3.X 有什么了不起的。

在我的根目录下和 Windows 目录下，有些目录死活也删不去了，这可怎么办呀?

启动 NU 或 PCTOOLS 的 DISKEDIT 功能，寻找该目录，找到后编辑它，将其目录名的第一个字节改为 E5，这是 DOS 的默认删除亦即簇释放标志。不过对目录这么改是非法的(因为它里面还有文件)。现在我们存盘退出，然后接着运行 SCANDISK，将我们刚才改的目录所占用的所有空间真正释放(遇到询问就选删除操作)，这样就能完全的根除它们而没有任何问题了。

不过这种方法无法根除 Windows 95 的 32 位硬盘管理方式，最可靠的办法是重新格式化一遍硬盘……

是啊，本文到此也要结束了，自从半年前成为 Windows 95 用户的一员后，至今我仍死守阵地，不过说句心里话，我还是很怀念 DOS 命令符的，在键盘上疾速敲上一串命令，然后飞点回车，真是有一种说不出的痛快。而另一方面，现在供 Windows 95 尤其是中文 Windows 95 使用的实用工具软件比起 DOS 来还是少得可怜，这也使日常的操作感到不太习惯。然而 Windows 95 所带来的性能一直是我没有放弃她的根本原因，半年多的时间，我已经喜欢上它了，也深深的体会到她代替 DOS 的必然性，即使你现在仍不接受它，也会受形势所迫的。当你被纯 32 位的程序包围时，你将会怎么做呢? 我们不得不承认这是一个客观现实，毕竟时代是在不断进步的，我们应该尽快习惯新的也是先进的东西。

(上接 28 页)

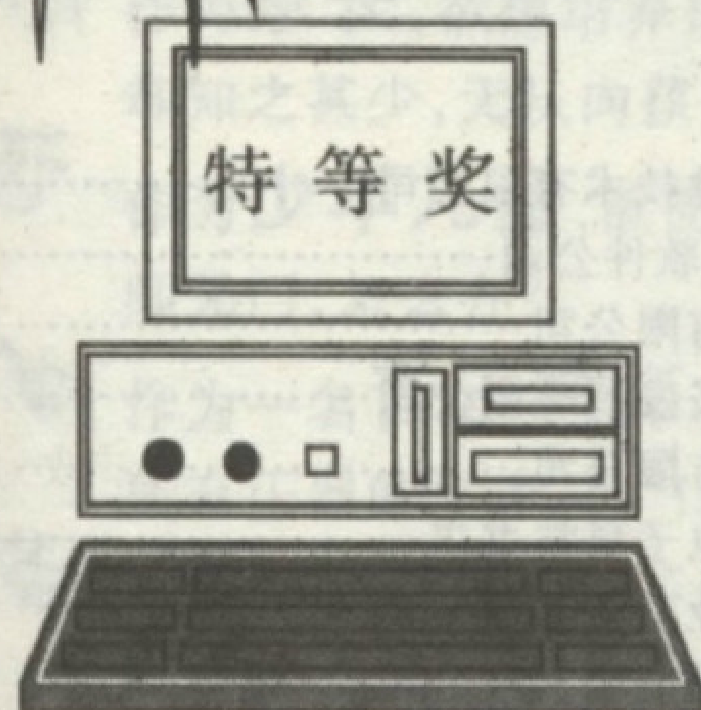
五、Virtual Vehicle JD

同上面介绍的四款相比，Virtual Vehicle JD 可以称得上是极品了。它利用几何支架将电脑、方向盘、脚踏板和座椅有机地结合成一体，并可自行调节，从而避免了对屏幕的遮挡及固定不牢等等问题，操作感、灵敏度、回把感也都属上乘。不过当真要购买，可是对你钱包的严峻考验!

下面是笔者对上述五款产品的终合评价（系个人感觉，打分采用 10 分制，价格仅供广大玩友参考)：

品牌	灵敏度	牢固度	耐用度	美观性	价格(美元)
Formula T2	9	7	8	8	100
Per4mer Turbo	7	8	8	10	65
Mad Catz Analog	6	7	8	9	70
Grand Prixl	9	9	9	9	100
Virtual Vehicle JD	8	10	9	9	1300

第二届
大众软件奖开奖啦



第二届大众软件奖
具体兑奖方法

第二届大众软件奖已于 1997 年 6 月 30 日结束，现将开出的中奖号码公布给您，请各位读者密切注意！

如果您幸运中奖，请速将奖券副券以及您的详细地址、邮编及身份证号码或其它证件号码写清寄回杂志社，我们将以最快速度把奖品寄到您的手中。注：兑奖结止日期为 97 年 10 月 31 日，以邮戳为准，未领奖品将累计滚入"第三届大众软件奖"。

特等奖号码 31853

一等奖号码	31649	65931	18998		
二等奖尾号	0725	9573	6696		
三等奖尾号	8108	8874	4693	2390	
	4983	8068	5603		
四等奖尾号	464	095	797		
五等奖尾号	914	339	267	852	529
	989	510	424	325	696
	056	894	452	273	246
纪念奖尾号	64	21	48	60	69
	35	24			

感谢下列厂商对第二届大众软件奖的支持

协办厂商
法国 Ubi soft 娱乐软件公司
北京腾图电子发展公司
赞助厂商
中国电子物资公司
北京联飞翔科技发展公司
北京华美星际公司
中国大恒光盘中心
深圳龙丽图实业公司
北京金山软件公司
中国教育电子公司
智冠(北京)公司
双语(北京)公司
牛津剑桥资讯公司
北京蒲公英教育软件公司
北京鸿达电子技术研究所
北京尚洋技术公司
世纪互联通讯技术公司
上海金仕达公司

第二届大众软件奖部分奖品

奖 项	获奖人数	奖 品
特等奖	1名	奔腾多媒体电脑一台，33600bps的调制解调器一台，家用打印机一台，大众软件杂志社赠送的《生死赛车》、《生化悍将Ⅱ》、《大众软件》97合订本（上）、配套光盘及TOP TEN扑克等。
一等奖	3名	33600bps的调制解调器一台，家用打印机一台和《生化悍将Ⅱ》、《生死赛车》、《天汇笔记本》、《魔动王子》、《吸血鬼》、《银河飞将Ⅳ》、《INTERNET宝典》、《金山影霸Ⅱ》、《秦皇陵之谜》、大恒系列光盘和大众软件杂志社赠送《大众软件》97合订本（上）、配套光盘及TOP TEN扑克等。
二等奖	21名	28800bps的调制解调器一台，《生化悍将Ⅱ》、《生死赛车》、《魔毯Ⅱ》、《天汇笔记本》、《狂涛计划》、《金庸群侠传》、《鸿达系列家佳家用软件》、《金山单词通》、《轻轻松松背单词》、《INTERNET导航》、《创世纪魔法师》、《鲸的世界》、《银河私掠者》《三国英雄传》和大众软件杂志社赠送《大众软件》97合订本（上）、配套光盘及TOP TEN扑克等。
三等奖	49名	龙丽图立体眼镜一个或《生化悍将Ⅱ》、《生死赛车》、《魔毯Ⅱ》、《鸿达系列家佳家用软件》、《金山单词通》、《学友复习测试系统》、《烈火战机》、《INTERNET宝典97》、《软硬件一点通》、《银河飞将Ⅳ》、《宇宙漫游》等。
四等奖	210名	《病毒克星》一套、《大鲨鱼》等。
五等奖	1050名	《炎龙骑士团Ⅰ》、《鸿达系列家佳家用软件》、大恒系列光盘和大众软件杂志社赠送《大众软件》97合订本（上）、配套光盘及TOP TEN扑克等。
纪念奖	4900名	TOP TEN扑克牌一套

注：每位幸运者获奖总价值按 1997 年 4 月刊所公布内容办理

大 众 软 件 服 务 快 车

市 场 星 云

(本期广告索引)

可在读者服务部邮购的刊物

品名	零售价	挂号费	快件	特快专递
配套磁盘	10.00	2.5	6.00	25.00
增刊	22.00	2.5	22.00	35.00
配套光盘	45.00	4.5	13.00	25.00
1996 年合订本(下)	25.00	3.00	28.00	45.00
1997 年合订本(上)	25.00	3.00	28.00	45.00
配套光盘(二)	45.00	4.50	13.00	25.00

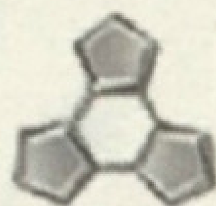
征订启示

《大众软件》1997 年合订本(上)已经上市。零售价:25 元同时大众软件配套光盘总第二期作为《大众软件》1997 年合订本上的配套光盘发行。其中除 15 至 23 期的配套磁盘的全部内容外还有大量最新的共享软件和游戏的 DEMO,另外还特别收录了《大众软件》1995 年合订本的全新多媒体版。**本光盘定价 45.00 元。**

凡在 1997 年 7 月 15 日前汇款预订的读者均享受九折优惠价,邮费免收。在 1997 年 8 月 15 日前汇款邮购的读者**免收邮费**。汇款时间以汇款单上的邮戳日期为准。

《大众软件》1997 年增刊**零售价** 18 元、《大众软件光盘》总第 3 期(双 CD)**零售价** 60 元,将于 1997 年 9 月底上市。现开始征订。征订期间 9 折优惠,邮费免收。优惠截止期:1997 年 9 月 10 日。

音乐殿堂



指南音乐学习 普及音乐知识 提高音乐素养 欣赏音乐名曲

怎么办？

作为**家长**，欲想培养孩子的音乐专长，而自己这第一位启蒙老师却知之甚少，无从向孩子提供音乐学习指南，怎么办？

作为**少年儿童**，欲使自己从小便具有一定音乐水平，又苦于投师无门，怎么办？

作为一名**音乐教师**，想将所有乐器讲给学生，想让同学们知道所有乐器的发声，虽“口技”精湛，但学生却一脸苦相，怎么办？

作为一位**音乐爱好者**，欲提高自己音乐欣赏水平，丰富音乐知识这方面又难遇良师益友，怎么办？

走进音乐大厅，别人都在美妙的交响乐下如醉如痴，自己却不知所云，怎么办？

吹着自己的小号，或打着爵士鼓，忽然朋友问你知道它是如何制造出来的，怎么办？

♬ 拿着一首向往已久的 POP 音乐乐谱，但却不识 1 2 3，怎么办？

♪ 当别人在对音乐侃侃而谈，自己却一言难“进”怎么办？

♬ 拥有一套高级发烧音响，但却不是高级发烧迷怎么办？

♩ 虽是游戏迷，但一谈起游戏音乐，便默默无声，怎么办？

♪ 面对如风疾驰的高科技 MiDi 不知所措怎么办？

♬ 想当音乐混响师又没有设备怎么办？

……

售价 86 元

如此多的“怎么办？”不用担心，请你轻松漫步《音乐殿堂》，你会愉快地发现所有答案。《音乐殿堂》挟多媒体手段，以专业摄影资料，精致人机界面设计，原创乐风乐器示范曲，以 3D 电脑动画，MTV 互动式乐理教学将世界十大乐风尽收其间，为学习者展现新的教学方法。对初涉音乐的少年儿童可作启蒙教材，对家长提供音乐学习指南，对老师可增强教学手段，对青年人则是一部增长音乐知识，提高音乐欣赏力的普及教材。

此光盘在国外华语区极受欢迎，晶合公司（大众软件读者服务部）为提高国人音乐素质，特别是少年儿童艺术启蒙教育，积极引进本多媒体教材，并根据我国大多数用户的学习习惯，对此进行汉化改编，使得这一多媒体教材更具针对性。欲知详细内容，请留意《大众软件》第二期配套光盘中的《音乐殿堂》Demo 版。**《音乐殿堂》光盘将在七月中旬伴同《大众软件九七合订本》（上）、“大众软件第 2 期配套光盘”隆重上市。**

《大众软件》97 合订本（上）在参考广大读者的反馈意见后本书将延袭《大众软件》96 合订本的风格，以方便读者收藏和查阅为主。**定价 25 元**

《大众软件配套光盘 Ⅱ》将与《大众软件》97 合订本（上）配套发行。其中包含总第 15 至总第 23 期配套磁盘的全部内容，大量最新共享软件，让你先睹为快的国内外最新游戏的 DEMO 试玩版，同时还特别收录了 95 合订本的全新多媒体版。**零售价 45 元**

诚征各地代理，欢迎征订！ 联系电话：(010)67150879 传真：(010)67150759

大众软件读者服务部及全国各地分部暑期特对所有教育软件 8.5 折、娱乐软件 9 折优惠。，欢迎用户去当地《大众软件》读者服务分部购买，或直接向晶合公司即《大众软件》读者服务总部邮购。北京门市电话：65266244

邮购地址：北京和平门邮局 3056 信箱 邮编：100051 邮费：每件 10 元

热报　最新上市软件

“同步成长”系列
——中学化学多媒体辅助教育软件

本软件是在教育专家、特级教师的辅助下，历时两年开发成功的，并已经在人大附中、师大附中等学校进行了教学实验，获得了普遍好评。

它主要面向学生进行预习、复习，由于其内容丰富，教师也可以利用本软件的部分知识素材，配合课堂教学使用。本软件突出了知识的科学性、权威性、教学过程的系统性，教学方式的灵活性，教学内容的丰富性。

本软件已于七月十日通过国家教委鉴定，评定为全国领先的多媒体教材。此套软件为初中两张光盘，高中三张光盘。

轻松炒股

目前，越来越多的人开始关注股市，并将股票作为一个主要投资目标。那么，如何正确地看待股市，如何把握时机，获得较大的收益成了众人瞩目的焦点。《轻松炒股》将成为您的助手。

本软件包括以下几部分：1. 中国股市发展及特点，对整个中国股市的发展历史，进行了回顾和总结；2. 股市入门，详细介绍从如何开户，如何进入，以及如何进行股票购买和交割等一系列实际操作知识；3. 股市分析，从技术分析和基本面分析两个方面进行详细介绍，如何看盘中走势，如何分析年报及各种政策、消息，如何分析庄家心理进行了着重讲解；4. 投资技巧，全面地介绍股票操作时的各种投资策略，以及如何选股选 时和股市兵法；5. 套装股票综合分析软件——海融快讯 97 版（内含所有历史数据和年报）　零售价：118 元(2 CD)

精通扑克牌游戏

扑克牌是一种广为世人喜爱、经久不衰的游戏，其乐趣所在相当多，譬如：可多人娱乐，也可以单人游戏，还可以算命、变魔术……。本软件正是以简易的方法对扑克牌游戏加以说明，并且还特别带来了流行于港台地区的最新扑克牌玩法。

由台湾新时代科技有限公司开发，北京联飞翔科技发展中心发行的这套光碟以由浅入深的编排方法，从最基本的牌的种类、发牌方式、进行方式及计分等开始教起。最后将深入了解最流行的扑克牌游戏，如正宗扑克牌、扑克牌麻将及桥牌等等。游戏中全程伴随多媒体真人发声功能，配以生动有趣的卡通画面，表现扑克牌的玩法时更有扑克牌图示以作示范。

只有详知正确的游戏规则和方法，才能倍增游戏时的乐趣，愿这张光盘伴随您一起体验扑克牌的无穷魅力。　零售价：98 元

金山游侠

《金山游侠》又称 GK97，是由国内开发的第一个全中文的游戏修改工具，其与众不同的优点在于：1. 全中文界面，所有操作界面及在线帮助均为中文提示，便于所有懂中文的玩家轻易上手；2. 独特扫描方式，同时支持高低阶混合扫描和低阶定量扫描，在游戏中所有看得见的值都能被修改、锁定；3. 扫描速度快，能支持字节、字、双字、字符串等多种类型的数据扫描，配合高低阶混合扫描速度大增，对于一般游戏仅需两次扫描即可；4. 地址定位技术，首创地址列表、基地址定位技术，一次准确定位可反复享用；5. 多种修改方式，可以同时修改内存地址和进度文件地址；6. 附加金山词霸 DOS 版本，其中有 12 万单词量，在游戏操作过程中可随时调用其进行翻译生词。本软件能运行在中英文（日文）DOS、WINDOWS 环境下，并能与市面上的各种游戏兼容，包括基于 WINDOWS 95 环境下的游戏，硬件要求低：486－33 以上 VGA 及 S3 系列兼容显卡即可。　零售价：68 元

烽火连天

该软件已于七月底上市，它是一款即时性战略的大作并具有丰富的故事情节。除了一般即时性战略游戏的功能外还具有以下几个特点：

1. 可以带着最喜欢的八支部队，辗转征战各场景；2. 具有先进的战斗选项，包括秘密行动、生化机械部队以及厅形部队；3. 部队可以通过训练来提升等级，不断获得新的能力；4. 可利用网络及调制解调器进行多玩者游戏；5. 线上教学功能及弹出式视窗协助你迅速上手；6. 通过战斗、施法及结盟等多种方式获得胜利；7. 部队可以获得声望，吸引游走的英雄加入会战；8. 大量 3D 动画描述各种族挣扎求生的英雄史绩。　零售价：128 元

猎杀潜航

该软件已同第三波公司代理的其它两款游戏于七月底上市，在这里向玩家们介绍一下《猎杀潜航》与众不同的特点：1. 全中文化仪表板及操作显示屏让您更得心应

最新上市软件热报

手；2. 利用最新的数位化技术重现第二次世界大战潜艇史；3. 第二次世界大战实战经验潜艇指挥官亲自参与制作，更增添游戏真实性，犹如亲历实场般的感觉；4. 九个巡航区域都包含高精度的海岸线，从所罗门群岛延伸到日本。沿海的城市、港口及海湾，在海湾的航行图中全部都会显示出来；5. MK10、MK14、及 MK18 型鱼雷的功效及性能都经过精确的模拟；6. 将您击沉的总吨数及船只数做统计，与历史上同时期的指挥官相互比较看看谁才是高手中的高手。

零售价：148 元

魔兽争霸Ⅱ—黑潮

这是一个充满真实感的离奇战略游戏，它会带你回到一个魔兽争霸的世界中，在那里高智慧的人类与邪恶的兽人正在进行着一场激烈的策略战斗，这场战争的目的是为争夺统治阿齐罗（Azeroth）。加上双方采用先进高杀伤能力的武器，使得这场战争更加激烈恐怖。

如果您想和朋友们一起较量一下，本软件可通过网络同时进行多人（2—8 人）的游戏模式，并可以通过从原版 CD-ROM 安装多次拷贝，独有的“SPAWNING”技术能够容许三人同时（HEAD-TO-HEAD）进行游戏。怎么样，心动不如行动，来加入到这场史无前例的战争中吧！

零售价：168 元

侠客英雄传Ⅲ

该游戏以保护模式撰写，在内存中已完全不受限于 DOS 的 640K，因此在游戏画面的规划中，加入了许多原先在游戏机上才能实现的功能，如多重的地图卷轴及全动画方式的战斗界面，尤其是在战斗的表现手法上，为了达到震撼人心的效果，K2 小组特地采用四十五度的侧视角度。在游戏剧情方面，为了改进 RPG 游戏的故事性贫乏的一贯通病，所以在构架上已完全脱离了原来的老套。另外，为了使游戏达到完美的效果，该游戏在音乐部分特地包给知名的音乐工作室—“将门狮子吼”制作。音乐中不仅具有古音乐的精华，更溶合了现代音乐曲风。

零售价：98

生死之间

21 世纪末期，地球能源短缺。

为了合理地利用能源、探索能源，2080 年，联合国成立星际能源探索组织，开发宇宙资源，并于四年后在“土卫一”上发现铀矿。组织决定在“土卫一”上建立基地，开采铀矿。但就在同时，关系到人类生死存亡的阴谋也随之诞生了。组织内部一名官居显位的人一直窥伺主席的座位，因见时机不成，便和“非常行动组织”联系，决定抢先在“土卫一”登陆，利用其资源建立军事基地，以达到他们控制整个地球的野心。

于是，一场生死存亡的“土卫一”争夺战就此展开了。

零售价：128 元

暗黑破坏神

本软件是由 BLIZZARD 公司制作的一款动作角色扮演游戏，采用第三人称 45 度视角，拥有丰富的剧情、多彩的魔法、古灵精怪的敌人和随机变幻的地底世界。游戏讲述的是国王的儿子神秘地失踪了，国王为此而变得疯狂。曾经勤政爱民的他变成了穷兵渎武的暴君，最终死于宫庭内讧。死前他留下了恶毒的诅咒，他不散的阴魂率领着一支不死军团游荡在教堂地下的巨大坟墓中，而王子的失踪至今仍是个不解的谜团。人们传说在教堂地下深处隐藏着不可思议的神秘力量和巨大的财富，而且王子失踪之谜似乎也与这种神秘力量息息相关。于是引来了四方英雄豪杰深入幽暗的地底世界，向未知的邪恶发出挑战。

绝地风暴（KKND）全国联线大赛

凡购买正版《绝地风暴》的玩家请务必保存好您的**说明书**，它将是您加入这场战争的入场券。由**电子艺界、大众软件杂志社**主办，**中国电子物资总公司、晶合顺达计算机公司**协办的《绝地风暴》全国联线大战将于 7 月 19 日至 8 月 17 日全面展开。届时您可携带《绝地风暴》的说明书到当地的大众软件读者服务部报名参赛，同时比赛的获胜者还将得到意想不到的奖品。具体比赛详情请与当地大众软件读者服务部联系。

大众软件读者服务部

买家庭软件

●北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
销售部电话:(010)65266244
●上海分部:
上海伟丰电脑有限公司
地址:上海市河南中路221号上海计算机广场二层
电话:62104588,63296401
邮编:200001
联系人:卢永伟
分店:文化商厦好胜电脑中心
地址:福州路355号商厦3层
邮编:200001
联系人:张传丰 邮编:200001
电话:63746384
●天津分部:
展望计算机研究所
地址:和平区鞍山道131号旁8门
电话:23532636 联系人:王景
●太原分部:
和生新技术有限公司
地址:太原新建南路138号
电话:4164490、4164493
邮编:030012 联系人:师文侠
●淄博分部:
齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址:淄博市临淄区闻韶路28号
电话:7536309
邮编:255400 联系人:杨宝义
●河南新乡代理:
家友电脑部
地址:河南新乡市平原路199号
邮编:453003 联系人:商志强
●唐山分部:
唐山市亚太电器行
地址:唐山建设南路85号
电话:2853667
邮编:063000 联系人:赵以松
●苏州分部:
沧浪精华电脑软件公司
地址:苏州干将东路35号
电话:7246529
邮编:215021 联系人:成坚一
●杭州分部:
南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路7号
电话:8079924
邮编:310012 联系人:陈进芝
●宁波分部:
宁波海曙今日书店
地址:海曙区中山东路99号新世纪商场二楼
电话:7248229
邮编:315010 联系人:杨兴科
●温州分部:
鹿城三元电脑有限公司
地址:浙江温州市蛟翔巷130号
电话:8286980
邮编:325000 联系人:林坚
●南京分部:
新高科技服务公司
地址:南京市珠江路548号
电话:3352364、3364760
邮编:210018 联系人:杨秀荣
●长沙分部:
科海计算机软件有限公司
地址:湖南长沙市南区小林子冲31号
电话:5516632
邮编:410007 联系人:尹浙
●南昌分部:
科环计算机销售服务中心
地址:南昌市八一大道373号
电话:6288891
邮编:330046 联系人:万腊生
●武汉分部:
精恒科技有限公司
地址:武昌珞瑜路31号七喜电脑城2楼
电话:8042277
邮编:430064 联系人:林谦
●韶关分部:
求索电脑资料部
地址:风度中路中创大厦2楼C-4
电话:8914226
邮编:512000 联系人:何永雄
●广州分部:
天高电脑商行
地址:东湖西路海印电脑城P53号
联系人:松阳汉 邮编:510010
电话:83855037
●成都分部:
大和计算机软件有限公司
地址:磨子桥星星电脑城1楼110室
电话:5561741
邮编:610041
联系人:徐韬
●昆明分部:
棒子专用电脑软件经贸部
地址:昆明圆通北路38号
电话:5176880
邮编:650031
联系人:王全文
●兰州分部:
诺亚科工贸公司
地址:兰州市科技街136号二楼
电话:8419563
邮编:730000
联系人:薛峰
●瑞安代理:
汇龙电脑软件店
地址:浙江省瑞安公园路9号
电话:5653205
邮编:325200
联系人:章晖
●保定分部:
嘉恒软件专卖店
地址:保定市向阳南路230号
联系人:刘庆锡 邮编:071051
电话:3072240
●新疆分部:
新疆华顺电子科技书店
地址:乌鲁木齐市明园西路9号付2号
电话:4816658 4831448
邮编:830008
联系人:韩浩

★★大众软件服务网愿做出版商和广大读者们的友谊之桥。
★★《大众软件》杂志社愿与全国各地热忠于服务于读者的软件经销单位联合开辟当地市场。
★★欢迎加入大众软件服务网★★
联系电话:(010)67150759 联系人:张友利、冯立群

大众软件读者服务网愿与全国各软件厂商共创软件市场新的未来,欢迎您的产品进入大众软件读者服务网。
联系人:李先生
电话:(010)67150879、67150759

真诚面对全国广大读者

《大众软件》读者服务部新建分部

★青岛分部
青岛海汇信息中心
地址:青岛市台东三路128号
联系人:庄涛
邮编:266555
电话:3621379

★柳州分部
科百新技术电脑开发中心
地址:中山中路1号五星商业大厦五楼
联系人:郝鉴雄　邮编:545001
电话:2829286

★大连分部
大连维尔电子设备公司
地址:中山区港湾街2号
联系人:刘建波
电话:4628864,2187847
邮编:116001

★哈尔滨西区分部
哈尔滨市北方书店
地址:哈尔滨南岗区西大直街95号
联系人:王伟　邮编:150006
电话:6259031

★哈尔滨东区分部
哈尔滨希望信息传播有限责任公司
地址:哈尔滨南岗区南通大街232号
联系人:宋大强
邮编:150006　电话:2510446

★包头分部
包头市新洋科技实业公司
地址:包头市昆区学府道南段4号二层
联系人:徐喜民　邮编:014000
电话:2119335

★西安分部
西安海天计算机软件工程有限公司
地址:西安市友谊西路127号付14号
联系人:穆岩林　邮编:710002
电话:8496569

★湛江分部
湛江市赤坎区八方电脑软件专卖店
地址:湛江市赤坎区中华路69号
联系人:吴滨　邮编:524000
电话:3205630

★河南安阳分部
安阳市创立咨询有限责任公司
地址:安阳市人民大道中段红星路口东50米路北
联系人:申广平
邮编:455000
电话:5935384

★常州分部
常州大众软件专营店
地址:常州市北直街8号
电话:6686789　6629898
联系人:陈洁

★徐州分部:
徐州众城电脑公司
地址:徐州市黄河东路18号
电话:3670245
邮编:221006　联系人:周宁

★吉林分部
吉林树人电脑
地址1:吉林省吉林市光华路6号电脑商城树人电脑
地址2:吉林剧场3号网点
联系人:曲纪先　电话:2446408

★郑州分部
郑州大众软件分部
地址:郑州市纬贰路3号楼
门市地址:郑州市经五路10号附22号
邮编:450003　联系人:郭凯
电话:5979110,5971645

★广西分部:
广西南宁奥讯电子公司
地址:新民路6号文化市场A座3楼22号
电话:2818521　邮编:530022
联系人:孙兰芳,董博

★湖南分部:
湖南株州蓝星电脑公司
地址:株州市建设中路9号(铁路机械学校对面)
电话:8247690　邮编:412000
联系人:张旭东

★贵阳分部
贵阳兄弟电脑
地址:贵阳市公园西路西南电脑城2楼
联系人:林光　邮编:550003
电话:5894210

★无锡分部:
无锡好友办公设备公司
地址:无锡市曹张新村58号
电话:5025454
邮编:214023　联系人:邓志福

★石家庄分部
浪潮高科技服务中心
地址:石家庄市华西路19号
电话:7043711
邮编:050051 联系人:朱广永

★廊坊分部
万天计算机软件店
电话:2115240
邮编:065000
联系人:孙阳

★浙江乐清代理
银云电脑公司
地址:浙江东清建设中路91号
电话:2532856
联系人:郑海滨

★济南分部
济南半岛微电子信息技术公司
地址:济南市和平路55号
电话:6944476
6947442-5840
邮编:250014 联系人:张欣

来大众软件

欢　迎

常州、济南、无锡、石家庄、徐州、郑州、株州、贵阳、南宁、吉林、廊坊等地读者前去分部选购。

并祝各分部生意兴隆

树社会正气　献厂家爱心

大众软件、智冠公司、EA上海办事处委托大众软件上海分部伟丰电脑公司共同推出:献爱心义卖活动。

8月24日"充满爱心的星期天",上海分部所在"科图2001室"将是灿烂的场所。届时,上海分部将当日所售三家产品的货款全部捐赠给上海慈善基金会。

请广大读者共献爱心!

大众软件库(教学、应用、百科类)

应试教育类	售价(元)
家教软件集锦(CD)	80
家庭同步学初中语文/数学(CD)	98/98
美语每日一句(CD)	68
初中英语复习大全(CD)	120
小学语文一点通(CD)	78
英语词汇速记 2.0(CD)	78
挑战托福/听学说中英文(CD)	98/68
英语捷径/金山单词通通(CD)	78/78
学友复习测试系统初/高中版(CD)	98/148
365天轻松英语(春/夏/秋、冬)版(CD)	68/68/68
轻松说英语/生活/旅游/社交/购物篇(CD)	88/88/88/88
高考咨询软件(97 学生版)	120
素质教育类	**售价(元)**
中级美国英语(2 CD)	128
急救英语生活篇/实用篇(CD)	550/770
办公室商业英语(CD)	128
老鼠看书咬文嚼字(CD)	180
我的第一本多媒体双语画册(CD)	180
小红帽/潘多拉的盒子(CD)	98/98
金发歌蒂与三只熊/草原上(CD)	120/120
转转龟捉迷藏(CD)	180
秦始皇陵之谜/太空探险(CD)	168/128
玛德琳和她精彩的木偶戏(CD)	128
鲸的世界/魔鬼大峡谷(CD)	128/128
世界橄榄球博览/创业入门(CD)	98/128
大鲨鱼/宇宙漫游/海洋探秘(CD)	128/128/128
神童的摇篮/多媒体十万个为什么(CD)	85/98
中国成语故事精粹(一)(CD)	50
世界音乐之旅(一/二)(CD)	88/88
佳儿成龙记/十万个为什么(1、2)(CD)	97/98/98
大唐诗录(CD)	80
电脑入门类	**售价(元)**
软硬件一点通(CD)	98
多媒体制作一点通(CD)	98
全国计算机等级考试题库(CD)	98
Windows 4.0 NT交互式多媒体教程(CD)	85
Windows'95用法详解与举例(CD)	48.50
计算机操作与上机指导(CD)	48.50
多媒体电脑从入门到精通(CD)	48.50
金山电脑入门/金山WIN95入门	96/96
计算机基础知识全面速成(CD)	68
跟我学用Microsoft Windows3.2(CD)	39
WINDOWS NT中文版实战演练(CD)	68
用多媒体学WIN 95(CD)	50
用多媒体学WINDOWS(CD)	50
万事无忧/开天辟地(CD)	125/125
全国计算机等级考试辅导(一级)	128
计算机等级模拟考场CGE(CD)	70
文字处理学习类	**售价(元)**
活学活用中文Word(CD)	50
跟我学用Excel 5.0 for windows(CD)	39
跟我学用Microsoft Word 6.0(CD)	39
跟我学用office(CD)	50
跟我学用Excel 7.0 for windows(CD)	68
跟我学用Word 7.0 for windows(CD)	68
跟我学用WORD 97中文版(CD)	68
轻松学五笔	48
Win3.2 Word 6.0 Excel5.0用法详解(CD)	48.50
Word 7.0交互式多媒体教程(CD)	75
Word 6.0交互式多媒体教程(CD)	75
Word 7.0从入门到精通(CD)	48.50
网络学习类	**售价(元)**
INTERNET模拟上网CAINET(CD)	80
INTETNET导航/Internet轻松上网教程(CD)	68/48.50
INTETNET宝典(CD)	97
从集成电路到信息高速公路(CD)	68
Exchange交互式多媒体教程(CD)	75
Netscape Navigator实战演练(CD)	68
专业工具学习类	**售价(元)**
精通photoshop & Windows'95(CD)	68
JAVA语言学习软件CAIJAVA(CD)	88
C语言速成CAIC(CD)	80
Visual Foxpro 3.0从入门到精通(CD)	48.50
Photoshop从入门到精通/3DS教程(CD)	48.50/48.50
轻松制作多媒体节目(CD)	48.50
三维游戏程序设计从入门到精通(CD)	100
大恒C/C++快速进阶教程(CD)	78
跟我学用Photoshop(CD)	88
Photoshop应用字体效果实例(CD)	78
Photoshop3从入门到精通(CD)	150
3D Studio4从入门到精通(CD)	100
3D动画全面速成(专业版/普及版)(CD)	98/68
通用三维宝典(2CD)	150
三维素材宝典(之一/之二)(CD)	78/78
VB 4.0从入门到精通(CD)	48.50
3DS造型材质精品库(金/银色篇)(CD)	99/99
Visual C++多媒体开发指南(CD)	100
电脑游戏编程技巧大全(CD)	100
Visual Basic从入门到精通(CD)	100
VISUAL BASIC 多媒体开发指南(CD)	100
JAVA从入门到精通(CD)	48.50
走进Corle Draw/文字特效(CD)	98/78
JAVA小程序设计从入门到精通(CD)	68
知识百科类	**售价(元)**
音乐殿堂(CD)★	86
中华览胜1/2(CD)	68/68
历险小精灵/星世纪战将(CD)	55/55
坦克战车/航空母舰/潜艇(CD)	68/68/68
战斗机/武装直升机/轰炸机(CD)	68/68/68
蓝天芭蕾/军用枪械(CD)	48/68
建筑设计与室内装饰(CD)	100
工具类	**售价(元)**
天汇笔记本/金山WPS+伴侣	100/96
金山影霸 2/视频播放VER2.0	96/88
金山书信通/金山词霸	97/48
KV300/病毒克星/瑞星杀毒软件	180/280/150
理德轻松排版(CD)	158
电脑热门软体1/2/3/4(CD)	45/45/50/50
INETERNET全球最大计算机网(CD)	75
计算机图形与动画制作(CD)	75
个人电脑与视频制作(CD)	75
驱动程序大全/INTERNET重要网址(CD)	75/68
瑞星防病毒卡Ⅲ/瑞星防杀系统	350/395

《大众软件》配套软盘目录

第二十三期	DOS百宝箱中的部分工具 CD-ROM工具集中的部分工具 SEE文管理器 软盘攻略:足球 97
第二十四期	DOS百宝箱中介绍的部分软件 CD-ROM工具集中的全部工具 WINDOWS帮助文件的源文件 WINDOWS 95下的一套工具箱
第二十五期	WINDOWS百宝箱中介绍的全部软件 WINDOWS下的雷达软件 WINDOWS视窗之声 软盘攻略:真人快打Ⅲ

配套软件每期 10元(一片),挂号邮寄,邮费 3元/片。

大众软件库(娱乐类)

软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)
巴士帝国	49	新蜀山剑侠(CD)	69	无悔的十字军战士Ⅱ(CD)	149
暗棋株罗记	79	笑傲江湖(CD)	69	主题公园(CD)	149
象棋俄罗斯	59	倚天屠龙记(CD)	69	傲气雄鹰 97(CD)	149
世纪末商业革命	120	射雕英雄传(CD)	69	银河私掠者(3 CD)	198
麻将大师	120	武状元——黄飞鸿(CD)	69	极道枭雄Ⅱ(CD)	149
爆笑躲避球	110	烈焰钢狼传(CD)	69	极品飞车Ⅱ(CD)	159
奥林匹亚桥赛	99	鹿鼎记(CD)	69	福尔摩斯Ⅱ——玫瑰纹身(CD)	159
武将争霸Ⅱ	130	龙腾三国(CD)	69	命令与征服(2 CD)	160
钢铁骑士团	130	吞食天地Ⅲ(CD)	69	隐秘行动(C&C增强版)(CD)	120
将族象棋大师Ⅲ	89	三国英雄传(CD)	69	绿茵 96/官渡(CD)	88/88
西楚霸王(CD)	120	金庸群侠传(CD)	69	凯兰迪亚Ⅲ(CD)	130
移民计划(CD)	98	机甲猎人(CD)	69	时空游侠(CD)	136
运镖天下	120	三国演义2(CD)	89	古墓丽影(CD)	146
赤壁之战(CD)	120	刘伯温传奇(CD)	49	死亡地带(3 CD)	186
水浒传(CD)	120	海底英雄(CD)	69	烈火战机(CD)	149
五子棋大师	29	绝地任务(3 CD)	99	生死赛车(大众软件97纪念版)	168
银河救世军	240	超时空英雄传说Ⅱ(CD)	69	生化悍将Ⅱ(2 CD)	148
吸血鬼	200	FIFA 96(CD)	130	97 赛手(CD)	135
X战机	230	银河飞将Ⅳ(6 CD)	268	魔神战记 Ⅱ(CD)	98
帝国追击战	200	长弓阿帕奇(2 CD)	169	炎龙骑士团－邪神之封印(CD)	68
魔动王子	270	极品飞车(增强版)(CD)	139	炎龙骑士团－黄金城之谜(CD)	88
永恒之门	220	魔毯二代(CD)	130	侠客英雄传Ⅲ(CD)	98
太空鲁宾逊	240	无悔的十字军战士(CD)	140	游戏大观(CD)	80
创世魔法师	200	狂野飙车(CD)	135	大富翁Ⅲ(CD)	98
卧龙传——三国制霸之计	140	电脑魔神(CD)	135	血狮(CD)	86
仙剑奇侠传(CD)	120	梦幻弹子球(CD)	125	雷神之锤(CD)	248
魔法门之英雄无敌(CD)	69	NBA 96(CD)	130	终极毁灭战士(CD)	198
黎明之砧(CD)	69	极道枭雄(CD)	79	剑侠情缘(2 CD)	128
时空特勤组(CD)	69	NBA 97(CD)	149	死活通(标准版)/(普通版)	108/10
汉堡战争(CD)	69	FIFA 97(CD)	150	天惑(WIN95/CD)	98

大众软件读者服务部为使读者过一个轻松而又有意义的盛夏，特对所有娱乐软件九折优惠，教育软件八五折优惠

邮购方法:(邮局汇款)
收款人地址:北京和平门邮局 3056 信箱
收款人姓名:大众软件杂志社
邮政编码:100051
附言:写清您订阅的内容

邮费(每件):购买软件者，挂号邮寄邮费 10 元;快件 15 元;特快专递 30 元;
电话:(010)67150879
零售地址:北京市崇文门西大街 6 号楼
(崇文门地铁站西南出口向西 100 米路边)

特别注意:填写汇款单时要字迹工整、清晰，切不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免造成投递延误。

寻友启事

北　京	李　卓	雷涂伟	刘　路
段玉栋	杨首芬	王亚峰	李锦成
于　佳	杭　州	郑　州	张成富
周文恒	黄　斌	陈应轩	郑伟炎
白　妍	沈　阳	岳鹏鹏	王艺平
胡　燕	吴　云	成　都	王　昀
上　海	邵剑飞	王　军	广　东
吴祥华	佛　山	四　川	周家惠
沈冰清	韩秀琼	陈　林	宁　波
余宇行	陈兆彬	李昱恒	王国栋
王　昀	昆　明	湛　江	甘　肃
张天华	谭剑云	莫华容	王　捷
周崎明	邓　毅	深　圳	温　州
天　津	芜　湖	许　杰	陈伟森
刘　磊	马　利	广　州	台　州
哈尔滨	山　东	唐旭初	郭　玲

哇噻！为什么会有这么多朋友的包裹被退回，是您的地址未写清？还是变更？还是……？如果看见了您的名字，请速与我们联系！邮发部电话:(010)67139820

大众软件库(新品征订)

软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)
七宝奇谋(CD)	80	用多媒体学中国象棋(CD)	78
天旋地转Ⅱ(CD)	138	用多媒体学桥牌(CD)	78
水浒(智冠)(CD)	69	多媒体音乐魔典(CD)	85
霹雳幽灵剑(CD)	69	多媒体音效魔典(CD)	85
中级美国英语(2 CD)	128	实用底纹素材库1(CD)	68
用多媒体学围棋(CD)	78	实用底纹素材库2(CD)	68
用多媒体学国际象棋(CD)	78	实用底纹素材库3(CD)	68
灌篮金刚(CD)	98	带问号的童话故事(CD)	49
烽火连天(CD)	128	异星搜奇(CD)	130
猎杀潜航(CD)	148	地狱之吼(CD)	130
无限飞行(CD)	130	绝地大反攻Ⅱ(2 CD)	160
无声狂啸(CD)	130	飞狼大战卡曼契(2 CD)	160
诺瓦风暴(CD)	130	极速天龙(CD)	130

Human
洪恩软件

继《开天辟地》和《万事无忧》之后

翘首以盼，全新巨作

数百位古典音乐大师　　　　　　您高尚的心灵
洪恩软件将再一次　**震撼**　您对知识和享受的渴望

拥有一座自己的古典音乐宝库！金洪恩公司隆重推出多媒体光盘巨作《震撼》，使您等于拥有了整部古典音乐的历史，贝多芬、莫扎特、舒伯特、瓦格纳、西贝柳斯、比才……223位您熟知或不太熟悉的大师，包括他们的肖像、生平、奇闻、趣事、时代背景等等一起展现在您面前，还有多达400首的代表作片断供您欣赏，使您可以在几天之内走完人类几百年的历史。

在《震撼》中，您还可以了解一个交响乐队所有常用乐器。而对民族音乐感兴趣的朋友，同样不可放过《震撼》，因为它收录了包括广陵散、关山月、将军令、梁祝在内的近50首古曲和近现代名曲。

7月1日
隆重上市

零售价98元

踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫

让我们一起进入令人《震撼》的世界

北京金洪恩电脑有限公司
电话：010 62634069 62634070
邮购地址：清华大学邮局84-145信箱
邮编：100084 免邮费

深圳洪恩实业发展公司
电话：0755 3350702 3203919
地址：深圳市深南中路82号赤尾大厦703-714室

中小学生学习乐园　当代设计师的摇篮

一、小学多媒体光盘增强版（数学、语文、英语笔试、英语听说、奥林匹克数学、怎样写作文、作文范文、听故事学英语、英汉在线字典、休闲时刻）零售价：390元
二、初中多媒体光盘普及版（几何、代数、语文、英语概念、要点、笔试、物理、化学、各科中考总复习）零售价：168元
三、小学至高中多媒体教学软件（软盘版、要点、讲解、习题测验、紧密结合教学大纲和教材同步）零售价：50元/册
四、小学多媒体网络版教学软件　零售价：1380元
五、初中多媒体网络版教学软件　零售价：1380元
另外提供：
六、中国围棋棋谱软件（棋谱演示、强九段简评、自己研究）
　第一集　全国名人战　零售价：68元
　第二集　全国个人冠军赛　零售价：68元
　第三集　中日擂台赛　零售价：68元
　第四集　刘小光个人专辑　零售价：68元
　第五集　马晓春个人专辑　零售价：68元
七、全国会计师资格考试（强势辅导、势在必得）　零售价：98元

用电脑学系列教学软件是将当今世界上用户最广、最流行的动画制作、动画特技、广告设计、绘画制作、图像处理，工程绘图、多媒体软件集成，等5五大软件采用多媒体教学形式展现在广大电脑爱好者面前，使学习轻松自如，使你的设计创创意如泉涌，该软件以独特的设计方式，将课堂教学和书本教学无法解决的问题，以真人语音讲解、动画模拟操作 用计算机多媒体方式，将声音、真彩图形、动画演示于一体，使学习者一目了然，教学方式深入浅出，通俗易懂，使学习变成一件极为快乐的事情！

真人语音讲解、动画模拟操作

一、用电脑学 3DS 多媒体光盘软件　零售价：68元
二、用电脑学 Photoshop 多媒体光盘软件　零售价：68元
三、用电脑学 3DS4 - IPAS 多媒体光盘软件　零售价：68元
四、用电脑学 Corel Draw 多媒体光盘软件　零售价：68元
五、用电脑学 Auto CAD 多媒体光盘软件　零售价：68元
六、用电脑学 Author Ware 多媒体光盘软件　零售价：68元

全国各地经销商：北京连邦软件产业发展公司及全国各地专卖店（010）63564334
北京联想微机事业部（010）62558888 - 3086　潘先生
电脑报　电话：（023）63876722　東先生
新潮电子杂志社（023）63876716　张先生
中国电脑教育报　电话：（010）68207468　吴小姐
北京赛乐氏科贸有限责任公司及各地专卖店（010）62176019
上海：（021）63220421 高毅志　南京：（025）7714881　莫先生　攀枝花：（0812）3337152 吕良　沈阳：（024）3887906　万振国
深圳：（0755）3328211 刘丹　北京：（010）62615307　林先生　武汉：（027）7822817　青岛：（0532）5833912　齐先生
杭州：（0571）8079935 陈先生　大连：（0411）4679304　杨先生　北京中关村直销点（现代电子科技市场二层620号柜台）010 - 62630294

面向全国征询代理商、经销商

单位：北京星式伟业电子技术研究中心（原北京星式电子技术研究所）　电话：(010) 66022785、66084109
地址：北京市西城区半截胡同5号　邮编：100032　传真：(010) 66084109

恒·诺·平·面·设·计·自·助·软·件

走进Corel DRAW

以标示、贺卡、名片和海报等的制作过程为示例导向，,顺序渐进地讲解 Corel DRAW 的各项功能，全新的教学方式，实为 Corel DRAW 初阶者的必备教材。

走进PHOTOSHOP 4

配以 Step by Step 的图例教学，详细讲解了 PHOTOSHOP 4 的各项功能，让学习者容易理解该软件的主要构架，省时间效率高，最适合一般人学习 PHOTOSHOP 4！

设计风暴

横跨图形、影象处理两类设计软件，讲述搭配使用 Corel DRAW、PHOTOSHOP 等软件的技巧，示例导向的学习方式可使读者最短时间内成为平面制作的专业能手。

文字特效制作技巧

出版仅数月，已是再版。以制作特效文字为例，详细讲解了 PHOHOSHOP 中较难理解的 CHANNEL、LAYER 等功能，既是平面设计人员的参考工具，更是 PHOTOSHOP 进阶者不可多得的学习教材。

Corel DRAW 绘图技巧

配以 Step by Step 的图例教学，引导读者应用 Corel DRAW 绘制出绚丽的图案，注重乐趣及技巧，通过混成、立体化等功能模拟绘制逼真图形，为该软件进阶者的必备教材。

以上产品均为CD-ROM，适用于 MS-WINDOWS



恒诺多媒体设计顾问有限公司
广东惠州城市花园瑞丰阁101室 516003
电话：752-2809681 0-1382873738
E-mail: hzholdon@pub.huizhou.gd.cn

凭此标示、免收邮资

各地代理及经销商

北京万众力合 62649133
北京联邦软件 62568648
北京赛乐氏 62188033
北京正普 62184176
哈尔滨希望 2510446
西安奔腾辉煌 7883571
深圳新飞腾 3236364
昆明黑马 (0817)6146711
深圳曙光 3253778
深圳博雅 2174971
广州金碟 87543352
乌鲁木齐 2873295
武汉大学 7861605
山东青岛126-8874965
大众软件 67150879

版面所限，恕不尽录

本广告中提到的所有产品都是其各自拥有者的商标或注册商标

大发商贸公司——软件专卖店

汇集百家各类上市软件，主营教育软件、游戏软件及其他各类光盘。本店经营的电子出版物暑假期间六至九折优惠，特设 40 元游戏专柜，欢迎惠顾。

大发软件 软件大全

初中英语复习大全	120	黎明之砧	69	死亡地带	186	生化悍将Ⅱ	146
全国计算机等级考试辅导	128	极品飞车Ⅱ	159	时空游侠传	136	福尔摩斯探案集	159
办公室商业英语九七版	128	三国英雄传	69	古墓丽影	146	血狮	86
万事无忧	125	银河飞将	268	命令与征服	160	终极毁灭战士	198
仙剑奇侠传	120	雷神之锤	248	无悔十字军Ⅱ	149	烽火连天	128
大富翁3	98	隐秘行动	120	傲气雄鹰Ⅱ	149	剑侠情缘	128
三国演义Ⅱ	89	钢铁骑士团	130	FIFA 97	149	侠客英雄传3	98
英雄无敌	69	移民计划	99	汉堡战争	69	长弓阿帕奇	170
金庸群侠传	69	西楚霸王	120	绝地任务	99	海底英雄	69
猎杀潜航	128	绝地风暴	158	吞食天地Ⅲ	69	炎龙骑士团Ⅱ	88
麻将大师	120	魔毯Ⅱ	130	魔神战记Ⅱ	98	主题公园	149
武将争霸	130	狂野飙车	135	极道枭雄Ⅱ	149	魔兽争霸Ⅱ—黑潮	168

欢迎邮购，教育软件免收邮费，其它每件加收邮费 10 元。

诚征各地无风险分销商，条件极优，欢迎联系。

地　　址：北京市西城区新街口南大街 70 号
邮购地址：北京市西城区百花深处 16 号
邮　　编：100035　联系人：黄莺小姐
联系电话：(010)66181417、66183418(传真)

分销商：广西钦州市技术市场交易中心
地址：钦州市建设路 11 号　电话：(0777)2822242
分销商：浙江省舟山市海大科电脑服务部
地址：昌国路 86 号　电话：(0580)2052726

超星光盘图书馆

光盘名	单价	光盘名	单价
电子工程手册：电子元器件篇（含18本书）	100	多媒体英语小说《简爱》	98
电子工程手册：集成电路篇（含18本书）	100	多媒体英语小说《茶花女》	68
计算机图书（一）：微机操作指南（含53本书）	60	多媒体英语小说《双城记》	68
计算机图书（二）：DOS与WINDOWS（含38本书）	60	多媒体英语小说《查特莱夫人的情人》	68
计算机图书（三）：网络与多媒体（含45本书）	60	多媒体英语小说《红与黑》	98
计算机图书（四）：计算机硬件与维护（含39本书）	60	多媒体英语小说《理智与情感》	68
计算机图书（五）：数据库（含41本书）	60	多媒体英语小说《包法利夫人》	68
计算机图书（六）：计算机语言（含46本书）	60		
中华档案文献盘库：120张盘	36000		

隆重推荐：

《多媒体英语小说系列》光盘，声音纯正清晰，界面优美，内置英汉字典，鼠标即点即现，英汉对照功能，帮助你彻底理解原文，全程 BBC 和美国录音，可使你从头到尾听完整本小说，并可进行听力测试。

另有500种正版光盘，目录备索，诚征分销和代理，欢迎咨询、邮购。

北京市超星电子技术公司　电话：(010)62548440，(010)62636344　传真：(010)62533623

地址：北京市海淀区万泉河路 60－4 号　E－Mail：supestar@ht.rol.cn.net

邮编：100080　联系人：韩东学，张磊，陈伟

杭州冰点软件专卖店

软件业的新伙伴——杭城的家用软件及游戏软件专卖店。位于市中心，专业从事家教系列软件及各种精品游戏软件的销售，面向个人、家庭和社会各界。同时提供各种免费服务及信息咨询，并开展软件沙龙、新品预定、GAME 族俱乐部活动。

欢迎广大电脑爱好者有空来坐坐，共同交流，共同探讨！

专卖店实行**每周七天营业，节假日照常。**

每日营业时间从上午九时至晚九时。

我们坚信，真正的销售始于售后，并非在物品售出之前！！

重服务！重信誉！

地址：浙江省杭州市延安路 369 号（浙医大旁）

邮编：310006　电话：0571－7919138

自然码V6.0增强版

再创汉字输入新纪元！　给您万分惊喜

★共享支持DOS、中/英文WIN 3.X、WIN 95（UCDOS、中文之星、四通利方、方正中文平台、英汉通等）。增加屏幕抓词，剪切板取词，动态调频，手动调频功能。可以删除内部字词，调整先后顺序，优化智能相关处理，重码选择率更低，输入速度更快。针对WIN 95的特点，支持中文DOS小窗口和多任务等新功能。

★新增全拼和双拼混合输入方式，普通人无需专门学习，不会拼音可选择"韵音提示"，只要知道声母就能使用。可仿真四通双拼编码，WPS拼音和双拼用户可直接可用。不认识字可用形码查询功能找到。

★全新多词库方案：成语、地名、医学、法律、出版、文学、金融财会等，在使用中可随意组合，任意搭配，率先解决重码、词组量和输入速度不能兼顾的难题。WIN下最多可安装256个词库，同时可选用16个词库。

★增强版提供全新"小帮手"自动调频辅助新工具，常用字词不用选，自动排在最前面。

7月20日在京与北京计算机教育培训中心联合举办自然码6.0师资面授班（全国），课程4天。发培训合格证书，有代理资格，学杂费450元（含自然码6.0增强版软件和培训资料等）

地址：北京地安门黄化大街5号(100009)，请索取招生简章　电话：0104031608,4078663 薛淑良

代理：全国各地连邦软件专卖店(010-62628618,62620375)，赛乐氏连锁店(62174107)，郑州洪涛（0371-6247744），东方神英(010-62569201)

咨询：010-64210761　E-mail：nature@public3.bta.net.cn　http://www.hotsoft.co.cn　BBS:010-68826024，64237461

地址：北京市和平里七区34楼2门302号　周志农　邮编100013　（升级请在6月30日前尽快办理）

中国教育电子公司 全新推出精品光盘

中国教育电子公司与上海鹏达公司联合推出:休闲学习类多媒体经典光盘

《用多媒体学围棋》、《用多媒体学国际象棋》
《用多媒体学中国象棋》、《用多媒体学桥牌》

本系列光盘主要特点:

●内容丰富,全面介绍围棋、中国象棋、桥牌、国际象棋的基本知识、基本技巧、战略战术,并附有练习和大量名局、残局讲解,循序渐进,寓教于乐。

●充分利用当代计算机多媒体技术,真人发声,全仿真界面,全动画展现实际的教学过程。形式生动,栩栩如生。

●自带棋牌谱库管理程序,管理功能强大,附有上千局名家对局棋牌谱,供您欣赏。同时用户可自行输人成千上万局棋牌谱,供自己分析研究,跟踪棋牌世界最新动态。

●自带对奕程序,用户可与计算机直接对奕或打牌,边实战边学习。

用完这套光盘,可达到中级棋手、中级牌手水平。**全套四张光盘,每盘定价 78 元**

人民邮电出版社制作出版、中国教育电子公司代理经销:

大型多媒体教学光盘:《软件伴侣》——电脑流行工具软件应用指南

本光盘主要特点:

●集十几位软件专业高手的使用经验,向您全面介绍光盘工具软件、压缩/解压缩工具软件(ARJ、RAR、winzip 等)、杀毒工具软件(KV300、病毒克星等)、磁盘管理工具软件(pctools 工具箱、Norton 实用程序等)、图形图像工具软件、中文处理工具软件、游戏工具软件(GB4 游戏克星)以及网络工具软件 8 大类 60 种常用工具软件的安装操作使用方法。

●充分利用当代计算机多媒体技术,采用真人发声,仿真界面,动态演示,用户实战演练等方法逐一讲解每一软件。形式生动,栩栩如生。

●获准向用户随盘附赠正版工具软件包括压缩、杀毒、图形处理以及中文处理工具等。

《软件伴侣》教你学用工具软件,真正做电脑主人

光盘定价 98 元

中国教育电子公司最新推出:家庭同步学系列教育软件

本系列光盘主要特点:

●与教委教学大纲归定内容同步进行,适合初一到初三各个阶段学生使用

●中学等级教师提供脚本素材,将一线教师的教学经验融于软件之中

●采用先进计算机多媒体技术,真人讲解知识要点,真人演示实验过程

●汇集大量例题、练习,中考题库,边学边练,同步巩固所学内容

《初中语文同步学》98 元、《初中数学同步学》98 元、《初中英语同步学》78 元、《初中化学同步学》78 元、《初二物理同步学》68 元、《初三物理同步学》68 元

以上软件全国各软件专卖店有售,邮购免邮费

单位:中国教育电子公司软件中心 总部地址:北京海淀路 171 号大华商厦写字楼 B 座 401 室
电话:62649120、62634910(传真) 联系人:郑建锋、李兵 邮编:100086
门市地址:北京海淀路 20 号(北大南侧门往西第三家) 电话:62563734 联系人:李兵 邮编:100080
现代电子软件批发市场 667 号 电话:62640617 联系人:郭书奕
中教软件西单专卖店(西单购物中心 7 层) 电话:66024641 联系人:吕伟

北京助邦得力软件技术有限公司

光盘精品快递

《儿童家庭医生》 即将上市

生活调色板

趣味家教美语

本软件共分三张光盘,小主人公带你出现在各个场景,在听故事、玩游戏过程中学到单词的读音和拼写,同时含有大量的益智游戏。

该套光盘制作精美、内容新颖,画面由大量美工人员精心设计,其制作能力和内容编排在同类产品中处于领先地位。

认识 ABC、认识 KK 音标、纸娃娃开派对、当家人同在一起、朱蒂的水果沙拉、生日派、太空冰城、圣诞庆祝会、年终大采购、忍者龟与铁金钢等等,让你一饱眼福。 168 元/套

第二代《超级英语博士通》——男、女发声,簿不记忆

1.九大功能——课本选择、生词浏览、生词记忆、英汉选择、拼词游戏、听写练习、默写练习、字典查询、背景音乐九大功能。

2.五位一体——背单词、学句子、看语法、做练习、查字典。

3.涉足领域广——包含小学、初中、高中、大学四、六级英语、托福、GRE、新概念、许国璋、扶忠汉、外贸、医学等共 56 册教材涉及的词汇五万余条。

4.针对性强——针对每个单词的不同词义,精心编写例子十万余条(六千例句带发音),并根据用户需要增加了中学语法讲解与练习。

88 元/张

升学复习——无师通 97 黄金版

由国家教委监制出品的无师通升学复习软件,以知识点为线,系统复习为纲,分初、高中语文、物理、数学、化学、英语等。采用以"分析"为主的"思考型"模式,着重思路分析教学,充分运用多媒体技术,声、像、图、字相互交融,引人入胜,是领悟升学试题的最新动向。 98 元/张

买《办公自动化》划算到家……

手把手教学——采用全真模拟操作,"现场教学",自学三日通。

五合一品质——逐一介绍 Word6.0、Excel5.0、FoxPro2.5、Windows3.2、多媒体知识等。低价格,高品质,内容通俗易懂。

88 元/张

为提高初中生英语听力水平专门设计的……

《初中英语专项练习》

88 元/张

很多中学生最痛苦的是英语听力,为此我们特聘请两位美籍专家为您朗读,提高您的听力水平,同时在语法方面考虑到课程安排,聘请多年从事教学工作的中学教师编写。

本软件集听、说、学、练为一体,男女发声任您选择。您可以听单词、短语、场景对话、短文,还可以学会日常用语,内容丰富,实用性极强相信本软件会为您提高英语水平助上一臂之力。

《十万个为什么》第一、二集 58 元/张
《用电脑 CorelDraw》姊妹篇——
《用电脑学 PHOTOSHOP》、
《用电脑学 3DS》兄弟篇——
《用电脑学 IPAS》 68 元/张

全国范围 诚征代理

广告支持

特约代理:连邦及各地专卖店 62568648 赛乐氏及各地专卖店 62188033 联想集团 62558888-3086
代理商:大恒公司 010-62628395 万众力合 010-62649133 方正金山 010-62612297 电脑教育报 010-62626528 正普软件 010-62184176 圣比尔 010-62552749 汇贤 010-62643602 兴宏达 010-62178619 广州金碟 020-87582576 广州珠江 020-81091272 广州南软 020-84204166 重庆中科 023-67862802 武汉洪山大千 027-7647887 南昌科环 0791-6273214 南京新高 025-3352364 沈阳东科 024-3887690 浙江瑞安 0577-5653205 唐山亚通 0315-2819477 邯郸京通 0310-7020581 天津 IPC 电脑世界 022-27216215

单位地址:北京海淀区海淀街西草场 1 号 邮编:100080 联系人:陈淑玲 吴亚庆 电话:010-62531749 62531750 传真:62541499

RAYMAN

雷曼英语大闯关

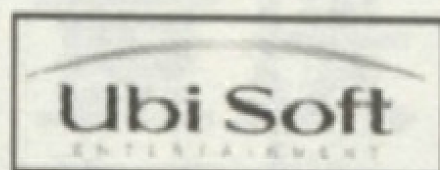
游戏关、语言关、智勇双全大闯关
你也玩、他也玩、雷曼世界真好玩

雷曼又来啦！



雷曼又开始了新的历险！可怕的大黑先生作恶多端：这次他偷走了珍贵的知识宝典，数字和字母因此在自然中散落消失。为了重建失去的知识，雷曼必须通过60个关口，回答500-700 道各类英语选择题。游戏和题目难度逐级增加，英语知识、雷曼的各种本领双管齐下闯世界。

Ubi KiDS



游戏学习两不误
雷曼伴你过暑假

中国机构地址：上海市徐汇区东平路15号，东平大楼4层　联系电话：(86-21)64151433　(86-21)64732395　传真号码：(86-21)64732395　邮政编码：200031

英语听说直通车

提供口语训练循序渐进教程

口语速成即开销售排行榜三甲，交际英语、商务英语呼啸登场

意外惊喜：自97年5月22日至7月22日，在以下经销商处购买全套软件者，凭收据与用户回执卡将获赠本公司开发的价值200元打印机断针免修软件一套。

走出英语学习中“哑巴口语”与“聋子听力”两大误区，提供纯英语会话环境，让您立马开口讲英语；通过句式表达核心与遣词造句的纽带，达到有相当自信的英语口语表达境界。

郑重承诺：学完该系列软件用户仍不能掌握英语会话技巧或不能与外国朋友直接会话者，将全额退还购买软件款。

当地没有零售的客户可直接向本公司邮购，价格为口语速成98元，交际英语128元，商务英语148元，免收邮资。

公司地址：北京海淀白石桥路46号贝斯通公司 邮编：100081
咨询电话：(010)62172277—3453 (010)90850744

（每套光盘均配教材使用参考书，用户购买时请注意向经销商索取。）

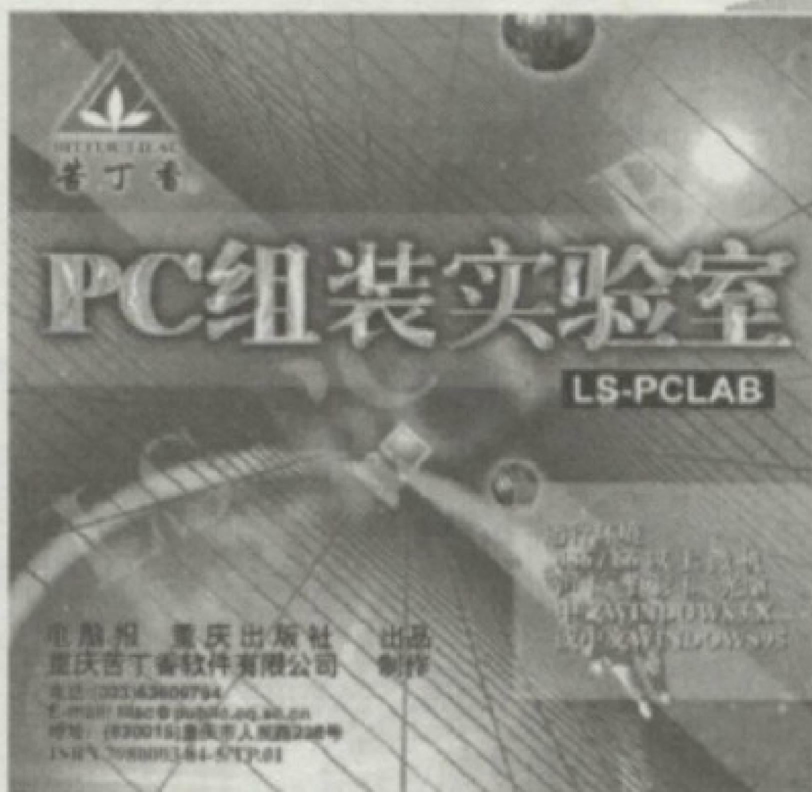
连邦专卖店 62568649	哈尔滨希望 2510446
联想集团 68428888	上海农工商 63226198
赛乐氏专卖店 62188033	昆明黑马 5146711
北京万众力合 62649133	天津正版 3287186
北京金山 62648667	上海鼎浩 63226211
王府井外文书店 5126916	重庆电脑报 63876722
北京树人 62616742	兰州中鑫 8478322
北京圣比尔 62552749	烟台正达 6377253
电脑教育报 62626528	现代电子 62630326
北京正普 62184176	中信联 62624060
广州金碟 87543352	北大方正 62752411
广州黑马 87509975	里仁 62615307
沈阳希望 3921815	沈阳华储 3895234
成都外文 6628595	《大众软件》67150879
沈阳天极 3887906	

娱乐性的教育软件

您想自己装计算机吗？



售价：88元



真的？

同时推出

C语言速成
LS-CAIC2.0
(光盘)

重庆苦丁香软件有限公司

市场部地址：重庆市人民路236号　邮编：630015
热线电话：(023) 63609794　E-mail:lilac@public.cq.sc.cn
总代理：电脑报社软件部　电话：(023) 63876722 联系人：束先生

■采取动画方式选择各种元件组装计算机
■随心所欲的装配系统，应用软件及设备驱动程序
■放心大胆的装配和使用吧，不要怕"搞坏"哟！



各地代理：各地连邦软件专卖店　各地赛乐氏专卖店62176019　<<大众软件>>杂志社65266329　<<电脑爱好者>>杂志社62184019　<<中国电脑教育报>>69735533-1210　新潮电子杂志社(023)63609118
北京：里仁软件62615307 创兴64251928 星式66084109 北京大学62536830　上海：农工商沪东63226198 茂立63293695　天津：IPC电脑7216215　四川：成都文苑6743501
河南：郑州军工6326557 郑洲辰星7931804　江苏：南京正龙图3225925 徐州雪林3853692 镇江新华书店5026655　云南：昆明黑马5146711 云南商业3101490 昆明创博3121116　江西：南昌康维8330122　新疆：乌鲁木齐华顺4816658 乌鲁木齐众心5828307　广东：广州中电87582576　广州南软87548549　陕西：西北工大博通8499397 西安企望5263783　陕西外文书店7280640　湖北：武汉天问7874577　武汉凡高7884793　武汉电脑城君微7302077　黑龙江：哈尔滨三新360184 哈尔滨宏伟5661779 哈尔滨中泽3668508-0451　湖南：长沙南方4452516 衡阳电子8715271　安徽：合肥中国计算机函授学院5529654-993　浙江：宁波海曙7248229 杭州南北电脑8073048　山东：双信电子6982244 烟台松华电子6278744　吉林：敦化中大电子6221924　辽宁：沈阳华储3895234

诚征全国各地代理

教育性的娱乐软件

电子工业出版社——北京海淀图书城电子科技书店

邮购说明：1. 汇款请寄：北京海淀大街 36 号北京海淀图书城电子科技书店邮购部收　邮编：100080

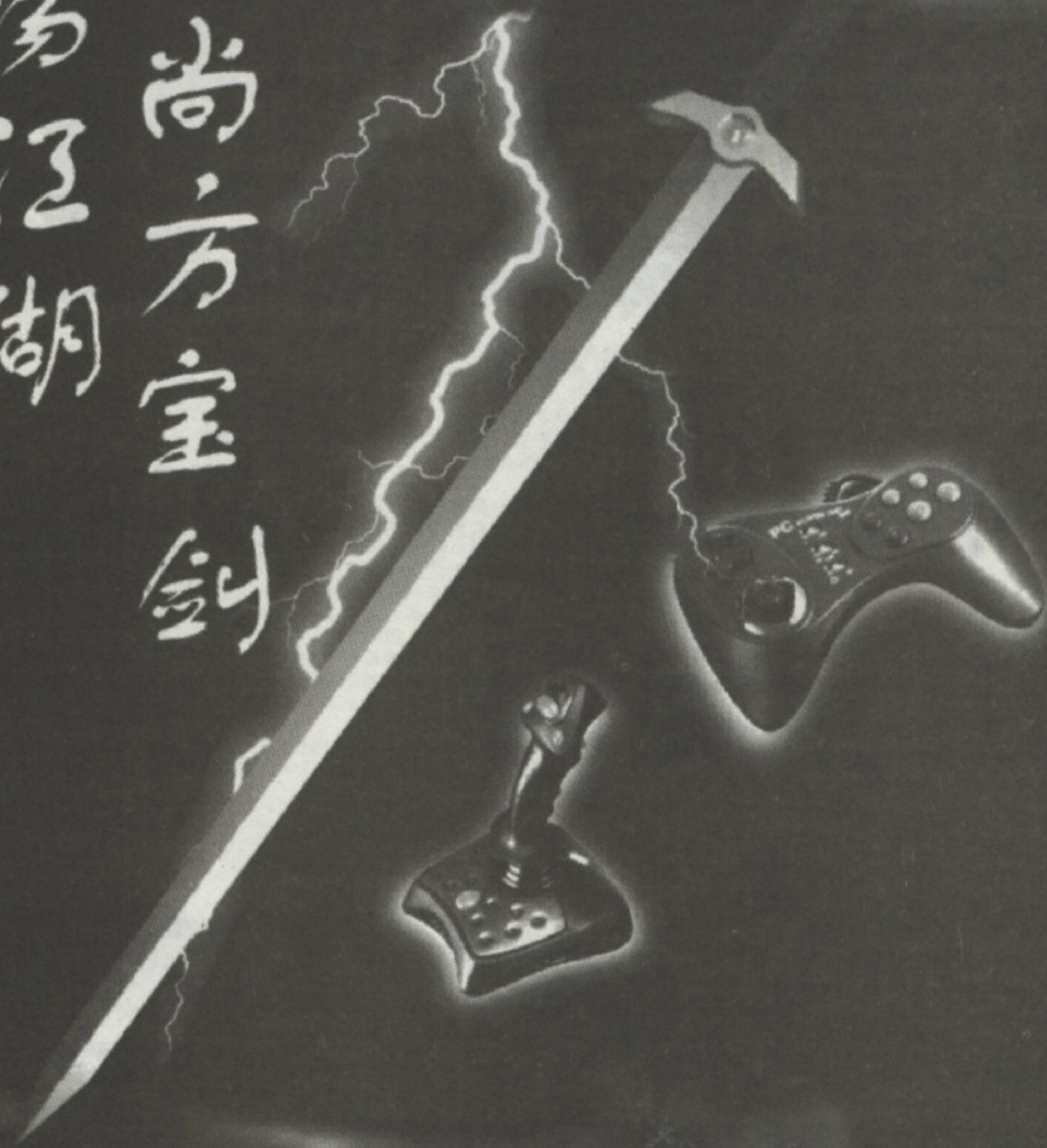
2. 以下图书定价均含邮费(书价 5%)，汇款同时请在附言栏内注明书代码、数量(或来函)

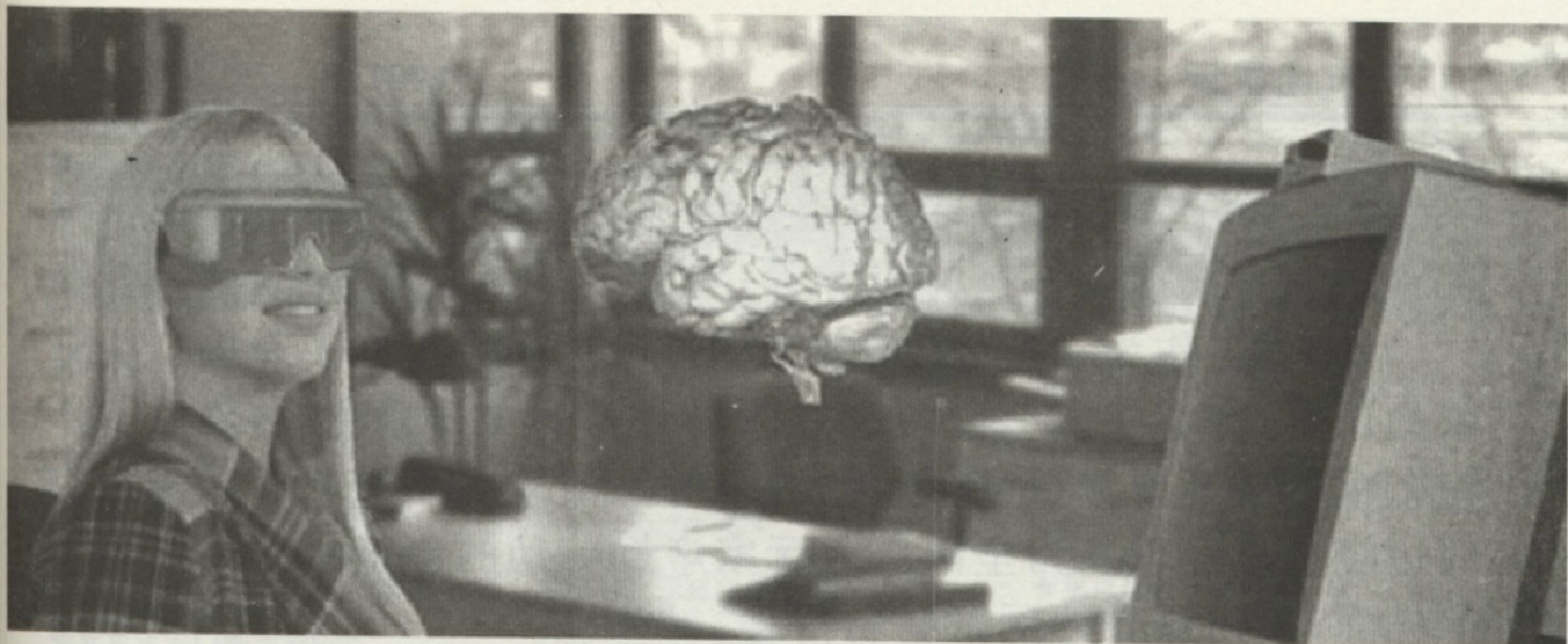
3. 邮购电话：62534721　传真：62534720；

4. 见款后两日内挂号邮出

我店集全国各大出版社最新**计算机资料，外语、家电、机械类图书，另有各种软件、光盘游戏、请来函索取详细书**目(免费)。

编号	名称	定价(元)	编号	名称	定价(元)
E1	Windows 95应用大全	78.75	E54	QBASIC语言教程	26.25
E2	Windows 95开发者必读	92.40	E55	新编CCED 5.18实用教程培训教程	26.25
E3	Windows 95中文版入门与提高	36.75	E56	Internet网信息出版技术	39.90
E4	中文版Windows 95详解	42.00	E57	JAVA开发人员指南	67.20
E5	DELPHT 2.0从入门到提高	63.00	E58	JAVA从入门到精通	54.60
E6	中文之星 2.0 for Windows 95操作与使用技巧	25.20	E59	Notscape Navigator Gold实用指南	37.80
E7	中文Word 95简明教程	30.45	E60	Unix Ware 2实用技术	60.90
E8	Word 97中文版易学易用专辑	24.15	E61	数字视频技术及其应用	48.30
E9	巧学巧用Word 7.0 for Windows 95中文版	25.20	E62	WEB程序设计教程	44.10
E10	Word 97中文版入门图解	19.95	E63	PC远程通信大全	31.50
E11	中文版PowerPoint 97轻松入门	33.60	E64	单片机的C语言应用程序设计	24.68
E12	各行各业用WORD	33.60	E65	MCS－51系列单片机实用接口技术	42.00
E13	巧学巧用Visuat Basic 4 for Windows 95	39.90	E66	UNIX系统V第4版参考大全	52.50
E14	Access for Windows 95宝典	110.25	E67	UNIX操作系统	12.60
E15	Visual Basic数据库开发指南	81.90	E68	微型计算机原理与汇编语言	29.40
E16	用Visual Basic 4开发客户机/服务器应用程序	84.00	E69	IBM汇编语言程序设计	20.48
E17	Windows NT 4实用组网技术	46.73	E75	考试指导(一级)	17.85
E18	Windows NT 4中文版用户篇	37.80	E76	数据结构(C语言版)	23.10
E19	中文版office 97轻松入门	30.45	E77	数据结构——使用C语言	21.00
E20	中文版Excel 7.0 for Windows 95实用教程	16.80	E78	自己动手修电脑	24.15
E21	中文版Excel 97轻松入门	30.45	E79	电脑游戏攻略与秘芨大全(一)	29.40
E22	中文Excel 95简明教程	32.55	E80	电脑游戏攻略与秘芨大全(二)	29.40
E23	家用多媒体电脑使用大全	30.45	E81	电脑游戏攻略与秘芨大全(三)	29.40
E24	图解电脑平面设计	204.75	E82	最新电脑游戏攻关指南	19.43
E25	3D Studio MAX设计指南	30.45	E83	电脑游戏大世界	22.89
E26	OpenCL三维图形程序设计	71.40	E84	牛津现代高级英汉双解词典	58.80
E27	即学即用Adobe PHTOSHOP	49.35	E85	朗文现代英汉双解词典	50.40
E28	深入3D Studio MAX	33.60	E86	朗文英汉双解活用词典	58.59
E29	MacIntosh大全	207.90	E87	朗文英汉双解活用词典	59.64
E30	跨越PHTOSHOP 4.0	42.00	E88	大英汉词典	65.94
E31	CorelDRAW 6从入门到精通	67.20	E89	英华大词典	56.28
E32	INFORMAX－SQL关系数据库管理系统技术备查	39.90	E90	新英汉大词典	51.45
E33	MS－Server 6.5程序员指南	63.00	E91	最新高级英汉词典	52.50
E34	MS－Server 6.5管理员指南	73.50	E92	英汉多功能词典	61.74
E35	MS－Server 6.5新增功能	36.75	E93	现代英语语法词典	134.40
E36	Power Bulldor 4.0使用精解	33.60	E94	汉英词典	134.40
E37	Power Bulldor 5.0应用程序开发指南	63.00	E95	(朗文——清华)英汉双解科技大辞典	126.00
E38	Foxpro 2.6－3.0编程技巧	29.93	E96	英汉大词典	155.40
E39	Visual Foxpro 3.0命令篇	39.90	E97	简明英汉科技词典	28.14
E40	巧学巧用Visual Foxpro 3.0 for Windows 95中文版	29.40	E98	英汉双解计算机辞典	51.45
E41	MS－DOS 6.22中文版最佳专辑	37.80	E99	英汉技术词典	26.25
E42	新一代汉字平台UCDOS 6.0培训教程	36.75	E100	朗文英语语法	27.09
E43	英汉对照DOS操作系统命令详解100例	26.25	E101	实用英语语法	30.24
E44	Visual C＋＋ 4开发人员指南	67.20	E102	走遍美国(含10盒磁带)	115.29
E45	Visual C＋＋ 4.0从入门到精通	90.30	E103	欢乐美语(含10盒磁带)	116.55
E46	C语言进阶诀窍	36.75	E104	许国璋英语1－4册(含8盒磁带)	128.30
E47	Visual C＋＋ 4.2自学培训教程	23.10	E105	新编许国璋英语(含4盒磁带,1本自学手册)	95.97
E48	精通Visual C＋＋ for Windows 95/NT	42.00	E106	新概念英语1－4册(含11盒磁带)	121.80
E49	精通Visual J＋＋入门与应用	31.50	E107	硕士研究生入学英语考试指南	17.33
E50	精通Visual J＋＋程序设计	33.60	E108	GRE高分词汇记忆	20.79
E51	C程序设计题解与上机指导	13.13	E109	大胆开口说英语(含6盒磁带)	74.55
E52	C程序设计	18.90	E110	大学英语应试词汇手册1－6级	18.90
E53	C＋＋语言及其程序设计教程	21.00			


Datalux
大德兰
闯荡江湖
尚方宝剑
我们能做到
十万次使用寿命的保证
半年包换包修的承诺
品种规格齐全的选择
精益求精的技术支持
STD 高标准集团 电话:(0755)7807696



CyberEyes VR 电脑立体眼镜

配备独特的CyberEyes VR立体眼镜套装，可以让一台多媒体PC在数分钟之内变成一套个人的立体视觉开发及演示平台，或是一套神奇新颖的虚拟现实游戏机。

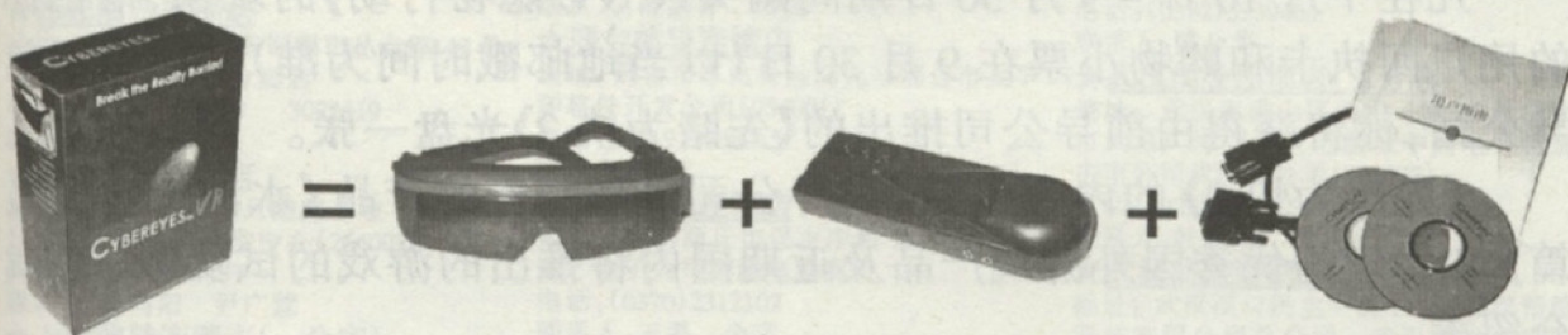
CyberEyes VR立体眼镜套装的硬件部分主要是由精巧的液晶开关眼镜(LCS)和一个先进的信号处理器构成.直接接在PC的显示器输出口上,数秒钟即可完成硬件的联接.而软件套装则有一系列优秀的工具软件，通用的有立体相片合成工具,立体模型演示软件包，高级用户还可以试试软件开发工具包(SDK)的效果,此外还配有几个不错的游戏以及一大堆立体相片。

作为个人兴趣，可以制作一些饶有兴趣的立体照片在电脑上观赏，还可以玩不断推出的新立体游戏，如著名的天旋地转（DESCENT II），毁灭战神（SHUTTERED STEEL）等等。

作为科学和商业用途，您会惊喜地发现它在医学及教育上的重要实用性。例如：绝对清楚逼真的人体组织结构解剖图，皮肤类疾病的表现症状等。立体视觉给予这些图片的表现力是平面照片无法达到的。

当然，还可以用它来制作真正的3D立体效果图，加强演示的感染力。直接实用的方面包括电子沙盘，地理信息系统,立体婚纱摄影等。为众多高级的电脑迷提供了广阔的创作空间。

注：立体视觉是指为左右眼分别提供视角略有差别的图象，从而使人在视觉上获得空间上的深度层次感，即通常所说的立体感。



北京：北京和利信科贸中心 010－62028465　62640589
上海：福联国际贸易有限公司 021－64064231　1391717181
上海锦安电脑有限公司 021－64717943
上海不夜城电脑公司 021－56724176
南京：南京新高科技服务公司 025－3352364　3362760
天津：天津IPC电脑世界 022－7216215
哈尔滨：哈尔滨科远技术有限公司 0451－2532994
深圳：爱华电脑城C315 0755－3259169
徐州：徐州蕾林软件专卖店 0516－3853692
瑞安：瑞安汇龙软件店 0577－5653205
泉州：泉州永源商行 0595－9033007
苏州：苏州奇运科仪电脑公司 0512－8275050　8627374

中国总代理：深圳市龙丽图实业有限公司　丽图视听事业部　Tel:0755－3238421　3225897

热报：*赤壁标准版热烈上市，获得圆满成功。*

赤壁作为一个中国人自己制作的游戏，得到了全国广大玩家的认可。为了感谢全国玩家对前导公司的支持，我们将在9月中旬金秋时节开展赤壁豪华版的签名首发活动。届时将有前导公司的边晓春总经理及为全国广大玩家辛勤劳动的赤壁制作小组与大家见面，并为热心的玩家签名留念。

（活动具体时间请留意9月份的各期电脑商情报或向前导公司咨询）

★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★

热烈庆祝首届“前导杯”电脑游戏网络大赛于7月10日在北京中关村网星电脑咖啡屋举行。此次比赛用的游戏软件为《C&C隐秘行动》。总冠军将获得前导公司制作或代理的97年7月至97年12月出版的所有游戏软件各一套。另外，只要参加大赛的选手都将获得前导公司提供的一张软件优惠券。

为了感谢广大玩家对C&C系 列不变的钟爱，为了配合此次“前导杯”电脑游戏网络大赛的活动，我们特别举行买《C&C隐秘行动》赠《先睹为快2》的活动。具体如下：

凡在7月10日－9月30日期间购买《C&C隐秘行动》的玩家，请把你的用户回执卡和购物小票在9月30日（以当地邮戳时间为准）之前寄回前导公司，你将获得由前导公司推出的《先睹为快2》光盘一张。

《先睹为快2》的内容包括：前导公司最新制作的产品《水浒传之聚义篇》和代理的优秀国外游戏产品及近期国内将推出的游戏的试玩版、游戏介绍等。

游戏软件的前导

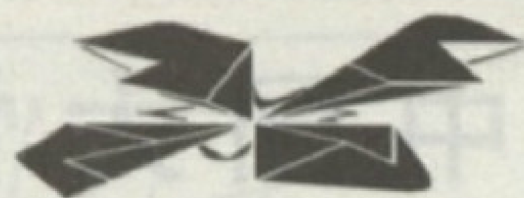
将健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭

北京前导软件有限公司

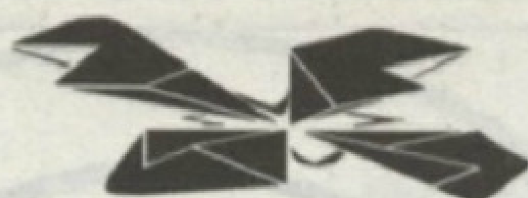
前导软件销售连锁组织

地址：(100009)北京市西城区西绦胡同15号

电话：(010)64024800;64024801　董金伟、郭罡、雪薇



瑞星杀毒软件



瑞星杀毒软件(Rising Anti－Virus Software)简称 RAV,是由北京瑞星电脑科技开发公司开发研制的计算机病毒清除工具。她用于对计算机病毒的查找和清除,恢复被病毒感染的文件和系统。截止到 6.09 版,可查杀 555 种病毒,其中包括宏病毒 112 种,是国内查杀宏病毒种类最多、杀毒效果最好的杀毒软件。1996 年 9 月,通过了电子工业部鉴定,1997 年 3 月,获国家科委颁发的国家级科技成果奖。

RAV 6.0 技术特点和性能

■安全高效准确查杀宏病毒

宏病毒是当前最流行的"明星病毒",自 1996 下半年到 1997 年 6 月,在国内现已发现 100 多种。这是一类流行广、破坏性大的新型病毒,它主要感染 WORD 文件,由于 WORD 文件结构非常复杂且微软公司不予公开,这给消除 WORD 宏病毒带来很大困难。

瑞星公司凭借自己雄厚的技术实力和多年的反病毒经验,经过几个月的艰苦努力,在国内率先分析清了 WORD 的 OLE2 文件结构。在此基础上开发的瑞星杀毒软件 RAV 6.0,可准确地完成宏的自动拼装,查杀准确;误报率极低;杀毒无副作用,实现了查杀宏病毒的重大突破,是目前国内查杀宏病毒的最可靠的杀毒软件。

目前国内一些杀毒软件厂商,由于未能有效地分析清 WORD 文件结构,连国内最流行的"台湾一号"宏病毒也无法完全查出,清除宏病毒后经常破坏用户文件。具体表现:❶采取"宁可滥杀一千,也不放过一个"的政策,清除文件中所有的宏(包括用户自己编制的正常宏),这无疑是不让用户使用 WORD 系统中功能强大的宏功能;❷由于清毒后对文件结构造成破坏,导致调用该文件时,WORD 不能识别该文件的结构而无法正常打开该文件、文件打开后立即死机或打开文件时报内存不够而拒绝打开文件;❸如果清除 NORMAL.DOT 文件中的宏病毒,则可能在打开 WORD 系统时,报内存不够而无法启动 WORD;❹误警率极高,甚至报微软公司的自动清除 Concept 病毒的软件和光盘版 OFFICE 95 中有宏病毒,荒唐到了极点。

值得提醒用户的是,目前国内许多杀毒软件,声称能杀宏病毒(列在该软件的病毒目录文件中),但与其实际的杀毒功能不符。经瑞星公司测试,这些软件根本无法查杀其所声称能杀的大部分宏病毒。

■彻底查杀"鬼病毒"

"鬼病毒"是目前计算机谈论较多的话题,计算机用户经常会碰到:反复用某个杀毒软件,结果清除某个病毒后,该病毒还是不断出现。由于对计算机病毒的认识不足,产生了计算机出"鬼"的念头,这就是所谓的"鬼病毒"。

实际上这既不是计算机出鬼,世界上也没有"鬼病毒",它仍然还是前两年大家谈论较多的"幽灵"病毒在作怪。"幽灵"病毒又称多形型病毒,这种病毒通过对自身代码随机加密,不断变换自己,使杀毒软件即使采用了象"%"、"?"这样的通配字符,也无法提取出能含盖其所有样本的特征字,这就是出现"鬼病毒"的症结所在。

瑞星杀毒软件是目前国内唯一采用国际上对付这类病毒最有效的"解密引擎"技术,它可将加密后的病毒还原,从而可彻底查杀"幽灵"病毒。你如果发现计算机有"鬼病毒",不妨使用 RAV 6.0 再查杀一下。

■查毒速度快

RAV 6.0 平均每秒可查 40 个文件,比普通杀毒软件查毒速度快一倍以上,这大大减少了用户检查病毒的时间,提高了工作效率。

■误警率极低

误警率是衡量杀毒软件好坏的一个重要指标,所谓"误警"是指没有病毒的软件被杀毒软件报出带有病毒,即虚假警告。

误警对用户造成的影响不亚于计算机被病毒感染或破坏造成的影响:

❶它造成用户不必要的恐慌,国外有些用户甚至对那些频繁产生误警的杀毒软件的公司提出控告,要求赔偿其精神损失;❷由于是误警,用该杀毒软件清毒后必然使系统或用户文件遭到破坏;❸如果该杀毒软件不能清除所谓的"病毒",必然影响用户正常工作,甚至导致用户不敢再使用这台计算机。

减少误警率是国际上所有著名杀毒软件共同追求的一个重要目标,RAV 误警率非常低,该产品投入市场一年,至今还未有用户反映有误警现象。

国内某些杀毒软件误警率极高,常有用户因某种杀毒软件报其硬盘中有病毒而向瑞星公司求助,给我们增加了许多不必要的工作。我们不知道生产这些杀毒软件的公司是怎样给用户以满意的解释。

■升级方便迅速

普通杀毒软件的病毒特征库通常只有查毒信息,而没有杀毒信息,这意味着每增加查杀一种新病毒,杀毒软件均需要编程、调试,这需要花费大量时间。瑞星杀毒软件的病毒特征库除了有效的查毒信息,还含有效杀除该病毒的所有信息,增加一个杀毒种类,通常无需编程,从拿到一个新病毒样本到 RAV 可查杀该病毒只需一、两个小时,甚至只需几分钟。

此外,由于使用了"解密引擎"技术,对于瑞星杀毒软件而言,"幽灵"病毒与普通病毒没有什么差异,增加查杀一种新的"幽灵"病毒通常也仅需一、两个小时,而普通杀毒软件增加查杀新的"幽灵"型病毒一般需要几天甚至几个月的时间,才能达到有较高的识别率。

■特殊的加密方法

瑞星杀毒软件采用了特殊的加密方法,当出现 RAV 不能正常使用时,可使用 DOS 系统中的 FORMAT 命令将原盘格式化,并将 RAV 原文件拷到该盘上,即可继续正常使用。

■完善的技术支持和服务

❶任何用户,使用 WINDOWS 95 或 WINDOWS 3.X 系统,通过调制解调器访问瑞星 BBS,可以及时获取最新病毒信息和瑞星产品最新版本。INTERNET 用户可以通过网络从瑞星公司获取反病毒领域的各种最新信息。❷任何用户都可以从瑞星公司免费拷取或从瑞星 BBS 站、INTERNET 下载查毒软件 RSV 6.0。❸帮你恢复遭到病毒破坏的硬盘及各种重要数据文件;❹瑞星Ⅱ、Ⅲ型卡和杀毒软件(RAV)免费升级,原盘损坏后可免费更换;瑞星Ⅰ型卡更换成Ⅲ型卡交 90 元/套,外地用户另交邮费 25 元/套。

单位:北京瑞星电脑科技开发公司

地址: 北京海淀路 74 号·颐宾饭店三层 338－341 室

BBS:(010)62641700

WEB:http://www.rising.co.cn

技术服务热线:(010)62571587
(010)62567073
(010)62641500

现在就请加入
正普光盘销售组织

正普光盘销售组织由北京正普公司及其遍布全国各地的200多家分销商组成，其规模以平均每天1家的速度递增。如果您是一个电脑软件经销商，或者您看好前景辉煌的正版光盘市场，那么请您也加入正日益壮大的正普光盘销售组织。在这一组织内，您将享受到市场最低价，您可以在进货后三个月内将滞销产品换为畅销产品或新产品。百万库存保证我们可以在收到汇款传真后48小时内发货。这一切将使您在市场竞争中立于不败之地。如果您的销售业绩良好，更可以得到正普公司大量的广告支持。

正普公司现已与国内外100余家光盘制作和出版商建立了良好的合作关系，经销的光盘品种达到1000多个，涵盖了全部国产和进口光盘。面向家庭，面向个人，内容包括游戏、儿童读物、语言学习、课程学习、计算机学习、美术、数据资料、工具、百科和文化艺术等。

我们追求的目标是：

服务最好～品种最全～价格最低

正普光盘授权分销商名单：

南宁市实凯高科技开发公司
上海浩鼎实业有限公司
西安民生商用电子工程有限责任公司
贵阳大众电脑软件公司
昆明威豪科技经贸公司
常州利达通讯公司大众软件分公司
中国图书进出口广州公司
包头市嘉德物贸有限责任公司
淄博周村五交商厦电脑公司
苏州市朗明电脑软件部
佳木斯三江高科技发展有限公司
洛阳西工栋梁电脑休闲世界
济南市精华软件总汇
十堰市中文电脑服务部
贵阳兄弟现代办公设备经营部
乌鲁木齐中银电子广场正恒软件经营部
贵阳春辉科工贸公司
衡阳市大铭科贸有限公司
四川省外文书店声像部
昆明日成仪器有限责任公司
开普计算机技术公司扬州分公司
石家庄市桥西创意电脑软件专卖店
天津图腾商贸中心
苏州原创电脑影音事务所
大同市兴达电脑软件专卖店
内蒙赤峰金网电脑集成有限公司
贵阳四新电脑有限责任公司
浙江嘉兴创日软件销售部
大连惠通电子实业公司
南宁奥讯电子公司
西安立信电子公司
库尔勒西联电子公司
鸡西宏乾电脑开发公司
烟台美格经贸有限责任公司
山西拓普高技术公司光盘中心
天津章正公司
哈尔滨鑫昌电子有限公司
长春北国电脑公司
太原文力新技术开发中心
玉林时空乐园游戏机专营店
潍坊新视野电脑应用中心
保定超软计算机公司
烟台朝阳软件专卖店
温州众博电脑软件公司
龙岩深正电脑超市
杭州欣普电脑商行
北海和诚电脑
江苏省供销贸易总公司苏客隆电脑公司
山东聊城地区数码科技有限公司
济南泓软计算机有限公司
太原麦特电脑软件专卖店
石家庄辰极电脑公司
杭州四海电脑系统工程公司
内蒙古华仪计算机网络有限公司
深圳捷顺机电实业公司
许昌东升电脑软件专营店

北京正普电子技术公司
电话：(010)62171155－3223，3939　62184176
传真：62184176　寻呼：62025566－19987　联系人：华先生
E－MAIL：ZIPDISC@PUBLIC.BTA.NET.CN
通信地址：北京海淀白石桥路30号正普公司　邮编：100081
办公地址：园艺科技培训中心223室(北三环联想桥南200米)

新品上市 诚征各地代理、广告支持

北京大学博雅媒体创作室技术奉献

《舵 手》

——电脑时代的导航者

致力开拓软件流通市场/促进IT产业

电子出版技术的导航者。运用国际领先的 Inter™ MMX 结合虚拟现实（Virtual Reality）技术的最新成果，以实用方便附合人机功能的优雅界面、新颖创意、多种媒体的交互运用开创国内电子出版物的精品时代。

本光碟包含《硬件》、《软件》、《网络》、《多媒体》四部分。硬件部分从认识入门、直到功能、原理、组合配置一台 MPC、软件部分更是经典之作，从硬盘分区、安装 DOS 着手，逐步带你进入软件高手行列。



共享北京价格资源优势/创新光碟时空

洗百年耻辱 创美好未来

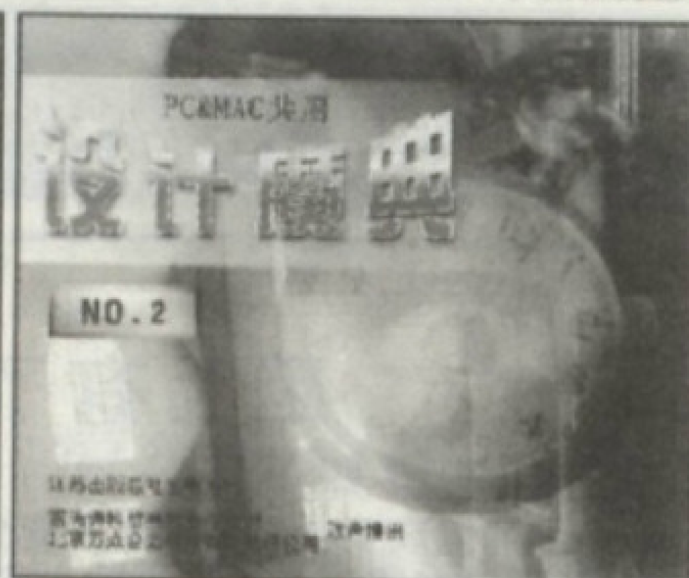
——万众力合科技有限责任公司

《设计魔典》

当今时代，人们期望生活环境浪漫温馨、情趣盎然，而要获行这种艺术型氛围，主要是得力于艺术的设计。21 世纪最广阔又最活跃的将是设计市场。《设计魔典》系列集现代美、造型艺术为一体，充分展示了现代设计艺术的流行趋式，是造型设计、广告媒体、美术设计者的良师益友。

本系列光碟均以 24Bit 真彩高解析度 PC 和 MAC 机通用格式存贮，安装方便，操作界面友好。





《畅游多媒体》

——带你进入多媒体世界

多媒体技术是一种全数字技术，是一种将数字声音、图形、图像、数字视频等多种数字媒体信息集成到计算机中并具有交互功能的技术。

《畅游多媒体》全面详细地描述了整个多媒体世界，畅游中可掌握计算机的基本知识，多媒体的基本知识、概念、最新发展、三维游戏……虚拟现实。

一次畅游，眼界大开、收获满载。

《网上骑兵》

——Internet/Intranet 寻宝

人类的历史是相互交流的历史。交流感情、表达思想、沟通认识，对于飞速发展的现代社会来说，Internet/Intranet 的出现，代表着人类的交流进入了更新的时代。

站在互联时代，世纪之交的大门中，Internet/Intranet 到底是什么？它的历史未来是怎样的？你有何条件，怎样向 ISP 申请帐号？如何通过拨号方式和直接方式上网而成为网上骑兵？相关软件怎样使用？Homepage 的制作？流行的概念？常用的协议和服务？

这一切都有完美而经典的答案。

《挑战托福》

——梦开始的地方

本光碟是北京大学英语系托福讲师联手合作开发的英语教学光碟。托福讲师在北京大学英语系、"新东方"、"远大"等著名托福学校担任主讲。

本光碟充分考虑到尽最大可能提高学员的学习效率，以全新的角度指导 TOEFL 应试技巧，强化 TOEFL 应试能力的全能光碟，读者从中可以掌握 TOEFL 系统知识，掌握 TOEFL 命题者的基本思路，找到万变不离其宗的解题法则。

《金钥匙》

——领先进入计算机领域的金钥匙

北大专家、耗时一年、精心制作。

从硬件到软件，包罗万象，适合各层次人士学习，内容之多之精，叹为观止。和《舵手》优势互补，自成一体

《挑战 TOEFL II》

(一)有的放矢的准备托福词汇

托福作为一种测试手段，有其独特的命题规律，它所涉及的词汇也是在一定范围内的。

①总结出常用托福词汇 7000 词及相关词汇 11000 词

②提供多种记忆方法(从词根、词缀入手，辅助用户迅速掌握大量有效单词)

③全部真人发音

(二)名师讲座

①二小时的动态语音讲座

②针对历年托福考题由特邀教师王萱主讲，详述托福阅读、写作部分的应试策略及技巧。

环球日本学日语

本光盘是一部集图、文、声、像为一体的多媒体日语教材。共分"基础日文 50 音"、"单语学习"、"生活基本用语对话"、"三大单元—118 课课文"、"文法学习"、"课间休息"、"学习指南" 等三十四个单元，广泛取材，听说并重，且寓教于乐，适用于初级和更高一级的日语学习者。

本光盘由数十们中日专家学者、计算机工程师、美工师、音像师制作，著名日籍语言学家今井干夫教授监制。定价：68.00 元

全国各软件专卖有售

欢迎洽谈合作、开发，OEM 代理

本公司另有各种软件 600 种，大量批发

北京万众力合科技有限责任公司

地址：北京海淀路 171 号大华写字楼 A 座 507

电话：(010)62634906 传真：(010)62649133

邮编：100086 联系人：罗雪松、解军锋、吴洪彬

全国电子产品订货展销中心
北京大学博雅媒体创作室
北京万众合力科技有限公司

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：□有 □无		4.	
邮编：		5.	
地址：			

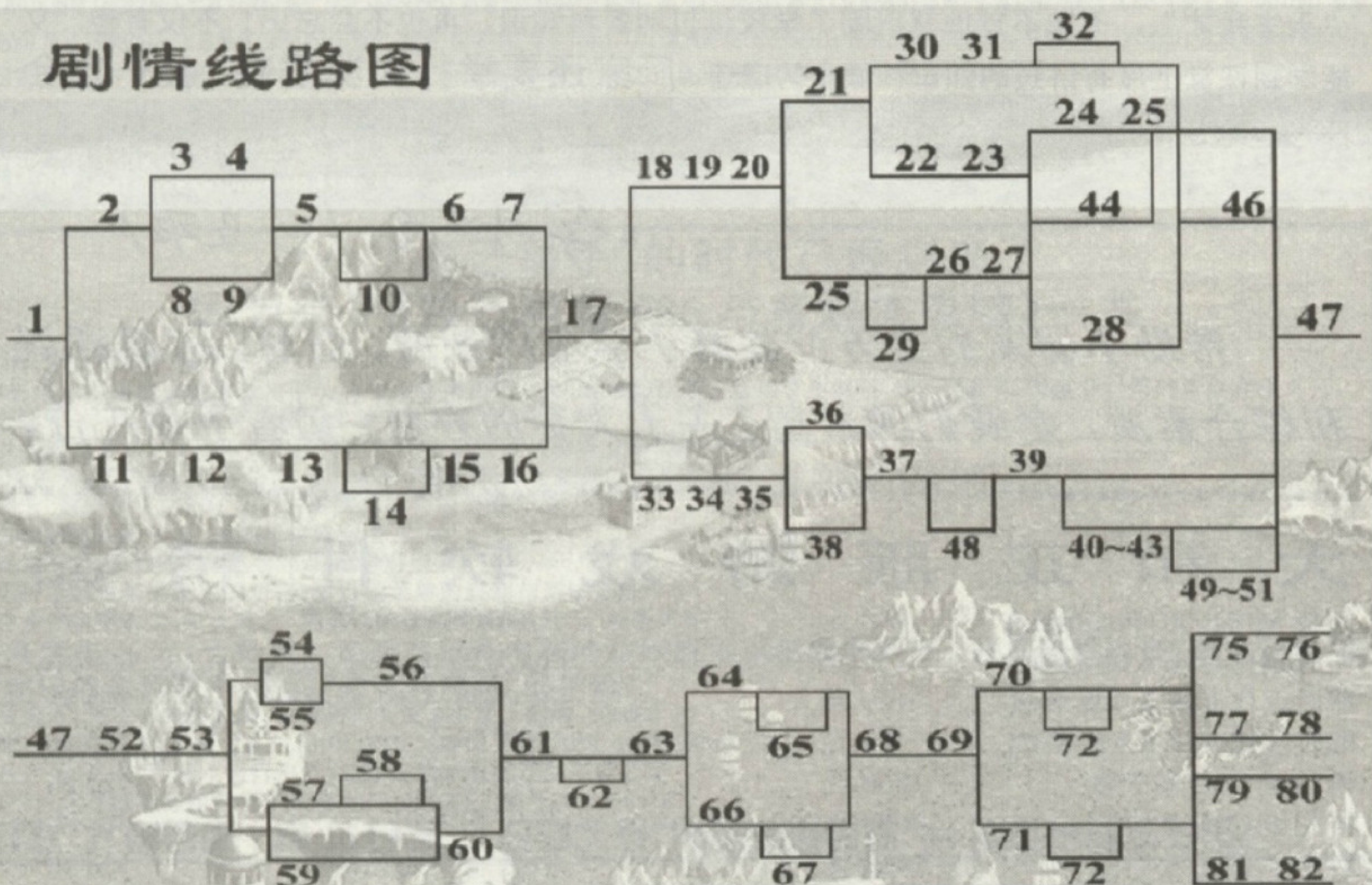
选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票





第一部　亡命者的悲歌
1. 王城沦陷
2. 北驿小径
3. 形迹泄漏
4. 进攻兵器塔
5. 铲除狼群
6. 反抗军
7. 寻找隐者
8. 狼嚎鹰场
9. 劫囚车
10. 栖厉神殿(隐关)
11. 东击哨站
12. 神秘杀手
13. 潜人镜湖城
14. 湖底遗迹(隐关)
15. 秋月
16. 死里逃生
17. 火烧船舰

第二部　异域相逢
18. 浴血海战
19. 先锋部队
20. 昏君
21. 突击王宫
22. 众怒难平
23. 奥里双王
24. 四面楚歌
25. 寻找圣剑
26. 为民除害
27. 解救王宫
28. 出击
29. 圣殿秘室(隐关)
30. 联手抗敌
31. 夹击
32. 小人国(隐关)
33. 海妖之难
34. 佣兵集团
35. 寻找解药
36. 明锡岛(一)
37. 震旦科技
38. 明锡岛(二)
39. 白特王国
40. 隐洞第一层
41. 隐洞第二层
42. 隐洞第三层
43. 隐洞第四层
44. 杀手
45. 夺取权杖
46. 陷阱
47. 重返故土
48. 主控台(隐关)
49. 地下宫殿第一层(隐洞第五层)(隐关)
50. 地下宫殿第二层(隐洞第六层)(隐关)
51. 地下宫殿第三层(隐洞第七层)(隐关)

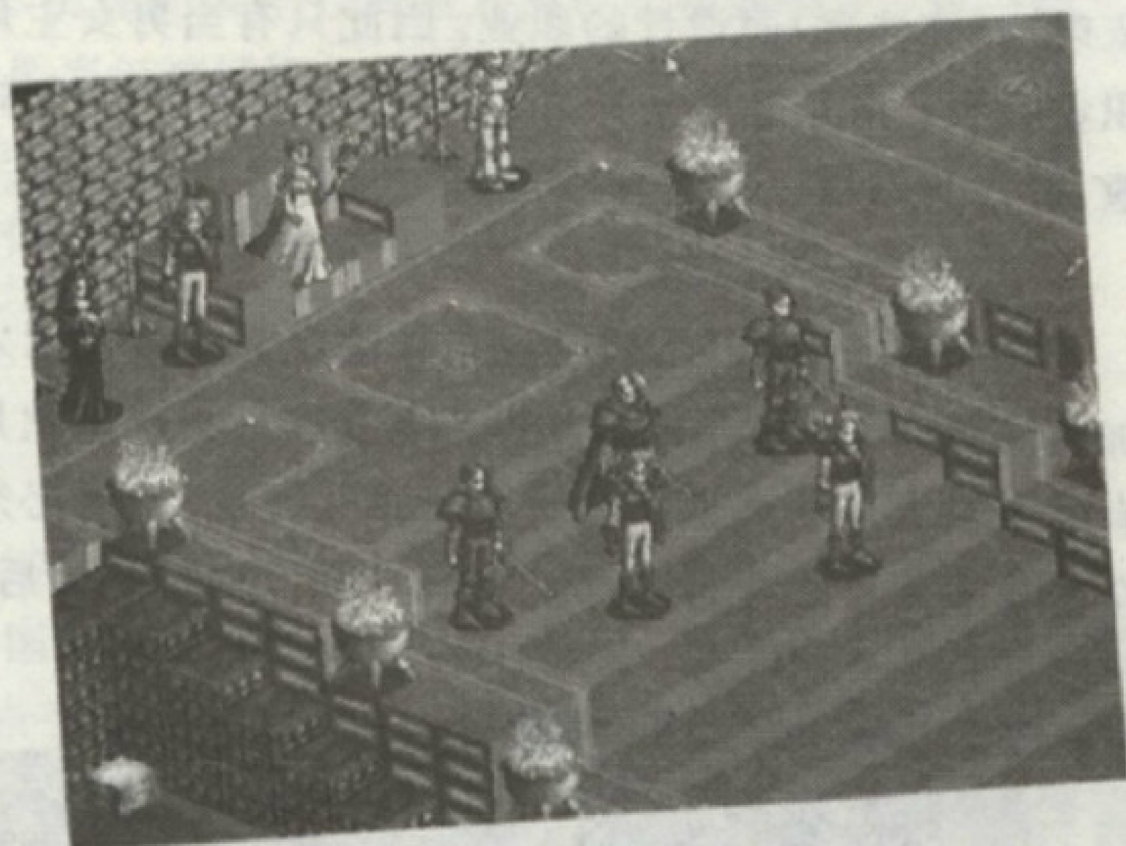
第三部　悲伤的大地
52. 海岸守备队
53. 鹰族战士
54. 百花仙子
55. 花去飘香
56. 双剑合璧
57. 多情剑客
58. 清风与刑天
59. 无敌剑阵
60. 百花军团
61. 崩坏的秩序
62. 贼窟(隐关)
63. 选择
64. 召魂大法
65. 疯人院(隐关)
66. 赤子迷阵
67. 灵穴(隐关)
68. 黑暗佣兵(隐关)
69. 指向帝都

第四部　正邪之间
70. 死守宫门(一)
71. 死守宫门(二)
72. 帝都监狱(隐关)
73. 宝莲的魔戒
74. 黑石魂魄
75. 合体(一)
76. 魔神大帝(一)
77. 合体(二)
78. 魔神大帝(二)
79. 复仇魔神(一)
80. 仙与魔(一)
81. 复仇魔神(二)
82. 仙与魔(二)

游戏心得

1. 地形的运用

在地形运用上最需要注意的重点是障碍物(或较难通行的地形)和高度这两项。寻找障碍物或较难通行的地形,是为了确保敌人无法对我方队员进行侧翼或背面攻击。由于侧击和背击会增加攻击力25%和50%,因此如何利用障碍物或难以通行的地形保障队员侧翼和背后安全,便成了相当重要的问题。此外,地势的高低也是影响作战的一个重要因素,每差一个高度,会影响攻击效果25%。因此,如何让队员们争取制高点、引诱敌人放弃有利地形,也就成了利用地形上的另一个重点了。



2. 剑术与魔法

由于剑术与魔法是"超时空2"中唯一能够远距离攻击并重创多数敌人的技巧,因此在此特别提出来讨论一下。

剑术分为单人剑术和双人剑式,不同处在于后者必须有两个会双人剑式的队员并排站在一起才能施展,而且还要有足够施展剑术的行动力。由于剑士的攻击力和防御力都相当高,而且移动力又比魔法师快很多,因此最适合单独冲进敌人阵营中,以强力的剑术消减多数的敌人。尤其在对付大量的魔法部队时,只消施展两次剑术的威力,就可以放倒一大票人了。

至于魔法,就比剑术复杂多了。"超时空2"中的魔法分为九种——地系、火系、风系、水系、黑暗系、神圣系、召唤系、蛊术、仙术。由于种类繁多,而且每一种魔法皆有其适用的情势,因此在这里也只能提出几种咱较常用的法术,稍做解说而已。

首先是地系法术中的"隐身术"和"传送术"。常用的方法是利用隐身的队员潜到敌阵附近施加偷袭。由于当身边有敌军时无法维持隐身效果,因此接受隐身术的队员最好是能够进行长距离攻击的人,尤其是剑士和魔法师,能够同时攻击多数敌人,往往只要两、三个回合的工夫,敌人就会连怎么死的都不知道。而传送术则是将一名人员(不分敌我)传送到远方的法术,常常运用在突袭战中(有点像近代战争中的伞兵),往往可以迅速地除去原本置身在重重保护中的特定敌人。更可怕的是将隐身术和传送术两者结合运用,实施"暗杀",其结果最后只能说,这样玩起来就没意思了!

另外一个非常重要的法术就是神圣系魔法中的"天神护体"。它使我方队员在面临普通攻击或剑术攻击时(物理伤害),能够扣除敌方攻击力150点。也就是说,凡是敌人150点以下的攻击,我方队员均只受伤1点。尤其是在游戏初期的几关,如果没有这个法术,几乎是没有获胜的希望。

另外需要特别说明的是,施展剑术或魔法时威力的大小或特殊效果的维持时间,主要取决于施展者的剑术或魔法等级的高低。剑术或魔力越高的人,使用相同剑术或魔法的威力就越大,其特殊效果所维持的时间也越长。除此之外,如果被攻击者的剑术或魔力越高,也就越不容易受到剑术或法术的伤害或影响。一般来说,剑士的魔力和法师的剑术都很低,因此对剑士施展魔法,或对法师施展剑术,才是恰当的做法。

最后要介绍的是"生魔"和"克魔"的因素。"生魔"是指某一种法术系统对特定人员只会产生十分之一的威力,而"克魔"则正好相反,其威力会增加三倍。因此玩者们应该要避免使用"生魔",而选择以"克魔"攻击才对(对某一人物施展神圣法术中的"圣光术"后,可以看得出来该人物是否拥有"生魔"和"克魔"的资料)。

3. 敌对兵种

不仅魔法之间有生、克关系,在兵种方面也有类似的攻击力修正关系。其最简单也是最常见的攻击力修正关系是:战(武)士对剑士,剑士对骑士,骑士对战(武)士,这就仿佛是剪刀、石头、布的关系。

4. 练功的方法

当玩者们在进入游戏时选择了较高的难度("执着的老鸟"或"狂傲的大魔王")后,如果没有在游戏初期就开始特别用心制造练功的机会,那么到了游戏中期之后,一定会常常遭到敌人的迎头痛击,因为那时候的敌



人已经不是普通的难缠了喔！所以，笔者在此提供两种最常用到的练功方式，供各位参考。

第一种最常用的练功方式就是在消灭敌人时，只将敌军牧师留下来当靶子打。因为牧师的攻击力弱，对我方不会造成威胁，而且他们还会为自己补血，所以只要不将这些牧师打死，可以说玩者们想练多久就练多久。而且若再配合下面所提的第二种方法，练功效率就更高了。这第二种方法就是，攻击敌人目标的同时故意波及我方队员。由于剑术和魔法中都有一些敌我不分的大范围攻击招数，因此我方队员由此所受的伤害亦列入经验值的计算。所以当战势处于可控制的状态后，就可以借助这种伤害我方同伴的方法，得到更多的经验值。因为此时，不但那名攻击者可以得到较多的经验值，我方会神圣法术的人员亦可以藉着为同伴们补血的机会，同时也获得了一些意料之外的经验值，因此可以说是一举数得的练功方法。

此外，到教堂里捐献能够为全体队员额外地增加一些经验值。在初期甚至可以让队员们提升一个等级，所以不妨多多行善。由于捐献一次需要全部金钱的十分之一，所以最好将钱花得差不多的时候再去捐，但也不可少于100金。

5. 转职的技巧

在“超时空2”中，男性和女性队员各有八种和七种究极职业，因此除了少数特殊角色在转职上没有选择余地外，多数队员在等级达到第10级时都可以自由选择转换成新的职业。更特殊的是，在选择转职时，不但可以转职成原有职系的较高级职业，还可以转成不同职系的原始职业。例如，一位等级10的“女祭司”原本可以转职成牧师系中更高级的职业——“女主教”，但是为了让她学到神圣系以外的魔法，因此就让她转职成法师系中最低阶的职业——“魔女”。

在转职时除了要考虑到新职业带来的优点外（如：法师系的队员先暂转职成战士或骑士系，以便拥有较高的生命力和防御力），另外还要考虑当升到了究极职业后所拥有的“隐技”(即特别技能)，例如“上忍”的“忍术”(自然隐形)、“圣者”的“学习”(经验值加倍)都是相当有用的隐技。尤其重要的是，隐技是不会随转职而消失的，因此当一位“上忍”重新转职成“剑士”时，他所拥有的“忍术”——隐技并不会消失，所以此时出现的就是一位隐形的剑士了。不过虽然理论上玩者可以藉着不断地转职来获得新的隐技，但要注意游戏中所获得的经验值是否足以提供如此多次的转职。

当升级到究极职业的第10级后，由于没有更高级的职业可供转职，而且也不可能再升级了，因此无法继续增加属性。所以此时需要转回其他系的低阶职业，以达到能继续增加属性的目的。

6. 情侣合技

当男主角彦清风和女主角中的伊娃、秋月、依琳娜的关系值达到80以上时，便可以联手施展出特殊的情侣合技。除了关系值外，清风的职业也是能否施展情侣合技的关键。因为清风的究极职业总共有三种：龙领主、英雄、圣者，正好是为了配合伊娃(骑士)、秋月(剑士)和依琳娜(施法者)而设计的职业。因此只有当男女主角的职业相当，并且关系良好时，才可以像使用双人剑式一般，在并肩站在一起时施展出威力强大的情侣合技。

7. 刑天的加入

在所有特殊角色中，唯一必须满足多项条件后才会加入我军的人，就是原迦纳军四天王之一，也是秋月原有的老情人——刑天。为了让他加入我方，玩者必须完全符合下列条件才行：首先，在第一部“王城沦陷”后，选



择向东走，因为这样才能遇到秋月。然后在第一部“火烧船舰”结束后，选择去艾斯大陆方向，并且在“明锡岛”这一关中答应刑天的要求，让秋月和平地随他离去。如此一来，在第三部“多情剑客”这一关获胜后，清风就有机会和刑天单打独斗。若能够在这一场单挑中胜过刑天，那么刑天和秋月就会加入我方(外加宝剑两把)。只不过如此一来，清风将没有和秋月产生结局的机会了（到口的肥肉飞喽！）。



背景故事

十多年前，来自另一个世界的勇者孟祈率领着无双、杨铁等多位同志，几经努力之后，终于消灭了从异次元出现的黑暗生物，平息了一场源自迦纳帝国的战乱。之后，在无双女王的领导下，赤子国被重建了。而迦纳帝国也在杨铁继位后，逐步恢复了昔日的繁荣。然而，黑暗的力量似乎并没有被完全消灭，一场更大的战乱又将从迦纳帝国被点燃。

因为这十几年来一直以勤政爱民为人称道的迦纳帝国皇帝，也是昔日讨魔英雄的杨铁，在一场大病之后，整个人突然变了。他不但下令逮捕当年一起并肩讨魔的同伴们，更派出大军分别侵入其他国家的领土，这一切浑然就是当年被黑魔王控制了的迦纳大帝的翻版。然而此时，当年的勇者孟祈已经回到他的世界去了，这一次又要由何人来领导这场反抗暴政的战争呢？

第一部　亡命者的悲歌

第一关　王城沦陷

迦纳帝国的大军以刑天和夜魔女为首，兵分两路攻入赤子国境。由于缺乏良好的领导将领，赤子国的魔法部队一路溃败，使得迦纳军在短短三个月内就已经攻到赤子国王城了。



得知迦纳军即将攻打王城的消息后，彦清风和他的好友白志超立刻快马加鞭地赶往通知，希望无双女王能早日撤离该地。不过当他们赶到的时候，迦纳国军队已经将王宫团团围住了。就在这危急的时刻，无双女王将一个小木盒（内有紫色同调石）交给了清风，并要求他赶紧突围，尽快将木盒交给久无音讯的孟祈或雪儿，千万不可落入迦纳军的手中。

宝物：阔剑（左下宝箱）、丝衣（中上宝箱）、皮盾（大门入口处红地毯最上方的花纹处）、无名剑谱（中下宝箱）

攻略建议：由于这一关不太可能大获全胜，因此应让清风取得皮盾和丝衣后即从脱离点逃走。而志超在取得无名剑谱和阔剑后，可躲在左下角落，避免和迦纳军发生冲突。

清风和志超逃出王城后，伊娃等人赶来和他们会合，并告诉他们，无双女王已经使用沉滞法术，将王城内的时间冻结起来了。而他们目前的首要任务，就是尽快找到孟祈或雪儿。

此时，有向北和向东两条路可以选择。向北者，可以遇到女主角之一的芙蓉，沿途的战斗也较简单；向东，则是遇到另一位女主角秋月，战斗较难，但有可能让迦纳军四天王中的刑天加入。

第二关　北驿小径

宝物：青霜剑（左方宝箱）、小圆盾（中间房屋门口木桶前，高度6草地）、猫眼石（北方宝箱）、疗伤草（右方宝箱）。

攻略建议：这一关的敌人不强，而且分散得很广，只要不让我方队员单独前进，并保持在能够彼此支援的距离，一定可以轻易过关。

突破了“北驿小径”后，便需到赤子国兵器塔拿取武器，或前往鹰族根据地。

第三关　形迹泄漏

在前往兵器塔的途中，清风等人被迦纳军的巡逻队发现，因而发生了一场遭遇战。

宝物：丝衣（木桥南方，高度2的岩石）、疗伤草（右方宝箱）、解毒草（左上宝箱）。

攻略建议：由于敌军被河流分为两部分，而且在东方的敌军并不会立刻前进，因此我军可以先全力消灭掉眼前的敌人，整顿好后再去对付另一边的敌军。

第四关　进攻兵器塔

由于守护兵器塔的赤子国神官们并不认识清风、伊娃等人，从而引发了一场基于误会的冲突。

宝物：战斧（左上宝箱）、长枪（河岸边瀑布状，高度1浅水）、疗伤草（上方宝箱）、兴奋剂（猎人下方石地）。

攻略建议：由于在第十回合赤子国的魔法师莎曼珊就会出现，并化解双方的冲突，因此无论玩者决定要以取得宝物为先，还是要多赚一些经验值，都要在前九个回合中完成。虽然大多数守护此地的赤子国军队都很弱，但大神官却强得惊人，他的反击往往能重伤我方的



战士。

第五关　铲除狼群

在逃避帝国军追捕的途中，清风等人突然听到邻近山丘旁传来一位年轻女子的呼救声。原来是芙蓉姑娘遭狼群袭击了，急需救援。

宝物：兴奋剂

攻略建议：由于芙蓉一开始就会从北方的小径逃向西边来，一直到第五回合才会停止，因此玩者最好兵分南北两路向东前进。北路的队员负责接应芙蓉，南路的队员则引开部分银狼。虽然第五回合后会增加另一批银狼，但由于它们并不强，应该可以轻易过关。唯一需要注意的是，一定要派人前往地图左方的山洞入口处，便可在本关结束后进入第十关的隐关"凄厉神殿"。

第六关　反抗军

到达梅里镇时，清风应反抗军的请求，留下来协助他们一同对抗迦纳帝国的军队。

宝物：战斧（右下方有围墙的屋子门口，高度6道路）、长枪（左方宝箱）、双刃砍刀（北方桶子正右方，高度6草地）、兴奋剂（最右上方房子门口，高度6草地）

攻略建议：刚开始时的迦纳军队并不强，无论是驻守桥头等他们来自投罗网，或是主动过桥冲杀一番，都毫不费力。唯一要注意的是，在第四回合时，迦纳四天王之一的刑天会带着援军出现在迦纳军原有的阵地附近，因此别让队员们冲过头而遭到他们的围攻。刑天的剑术威力极强，稍一不慎我军就可能有人阵亡。因此待刑天现身后，我军可稍行后退，让反抗军向前消耗刑天的ST，待其ST耗尽无法施展剑术时，再加以攻击，即可获得最后的胜利。

或者，也可以在刑天出现后，听从芙蓉的劝告，立即退兵。因为即使打败了刑天，最后也会因为大量迦纳援军的出现，而不得不仓惶撤退。不过，为了赚取经验值，不妨多努力一下吧！

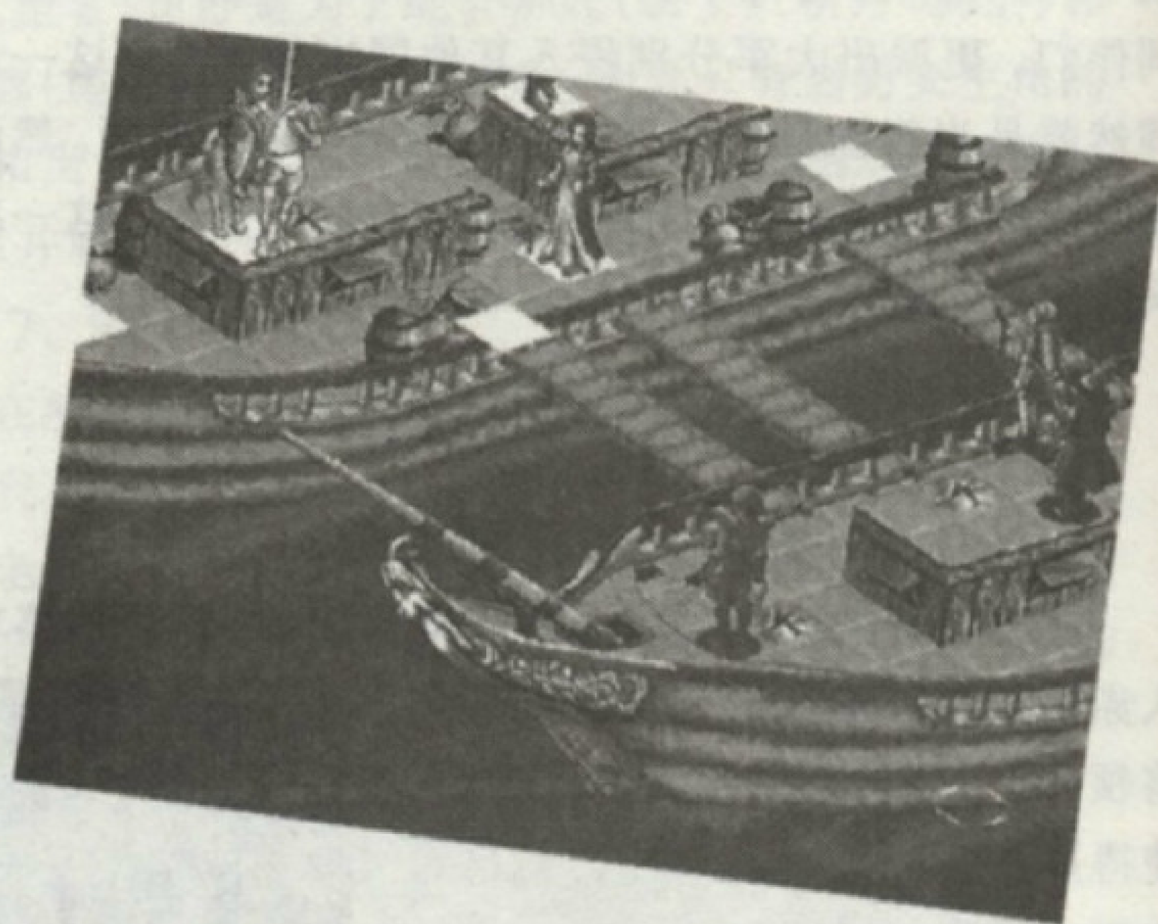
第七关　寻找隐者

在梅里镇被迫撤退后的清风落落寡欢，因此接受了芙蓉的建议，去拜访一位叫克里斯的隐者，向他请教今后的行动方针。但克里斯要求清风等人先完成两件任务，才愿意提供建议。第一个任务是从某个山洞中取得一支水晶杖。

宝物：水晶杖（右上宝箱）、黑曜石（左方宝箱）。

攻略建议：取得水晶杖的途径有二：一是从右上方的宝箱中取得；二是打倒左方的穴居兽，也可得到。为了多赚一点经验值，建议玩者以打倒穴居兽的方式取得水晶杖。在杀穴居兽之前，别忘了派一位队员绕过穴居兽，去拿取价值不菲的"黑曜石"。

将水晶杖交给克里斯隐者后，他的第二个条件居然是要求借看无双女王交给清风的那只小木盒！如果答应他，木盒内的紫色同调石就会被调包，不过却可得到一把威力极强的光聚集成剑。如果拒绝他，则不会发生任何事件并被赶出门。由于那颗紫色同调石关系着日后许多剧情的变化，如果在这里就被调包了，则那些剧情将不会再出现，因此笔者建议第一次玩此游戏的玩者，还



是先忍痛拒绝克里斯的要求吧。

第八关　狼嚎鹰扬

清风一行人到达鹰族领地附近时，发现鹰族战士在当年讨伐黑魔王的女英雄戴薇拉的率领下，正在进行攻击迦纳军的行动，于是立刻加入了战斗。

宝物：行气散（左方宝箱）、龙之鳞（泉水出口处）、皮靴（右方宝箱）。

攻略建议：这场战斗，即使我军完全袖手旁观，最后也将是鹰族获胜。因此玩者们应该考虑的是：如何在有限的时间内，抢得最多的经验值与宝物。而此关最珍贵的宝物应是"龙之鳞"（永久防卫力）与敌方指挥官身上的"鸡蛇爪"（石化术效果）。由于鹰族攻势凌厉，约在第七回合敌指挥官就会阵亡，并在第十回合左右将所有敌军消灭，所以争取时间就成了本关最重要的关键所在。

战后戴薇拉加入，并告诉清风，当年也曾参与扫魔任务的狼族英雄坎培特已被迦纳军逮捕，据说即将押解



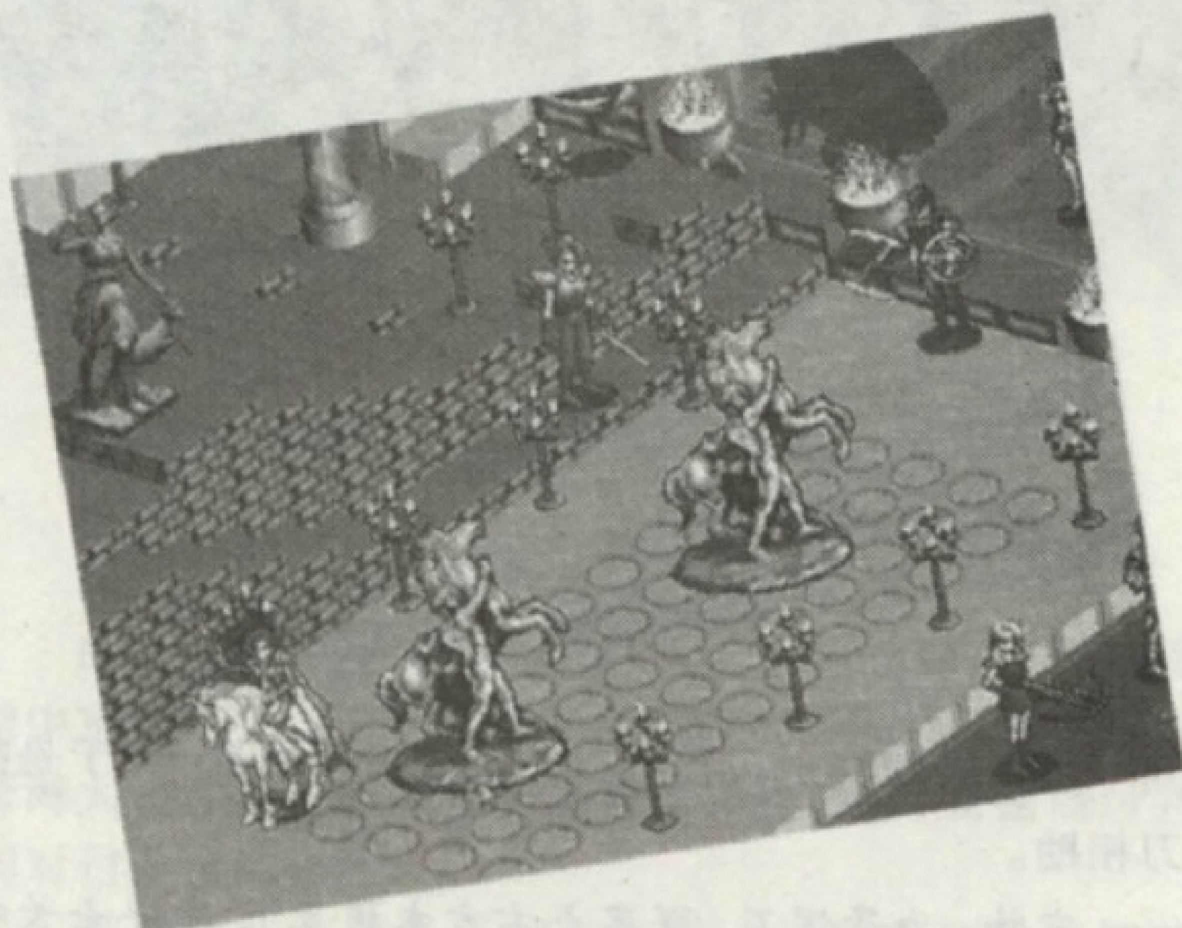
到迦纳帝国的首都。因此，众人决定在半路上发动突袭，将他救出来。

第九关　劫囚车

压送囚车的迦纳军队实力并不强，甚至当清风稍作恐吓，便留下人犯转身逃走。然而当清风前去解救人犯时，却为人犯所伤。此时才知这是一个陷阱，而坎培特早已遇害，眼前的人犯则是迦纳军武士所扮，而且迦纳军的支援部队即将包围此地。

宝物：皮盾（北方宝箱）、疗伤草（迦纳武士南方，高度2花朵）、魔法之酒（脱离点东南方，高度1杂物）、长杖（小屋入口处木头上方，高度2草地）。

攻略建议：虽然清风在一开始就已经被迦纳武士所伤，不过在第四回合迦纳援军到达之前，我方在人数上



还是占绝对优势。因此玩者可以选择：趁敌军人单势孤时，以围攻的方式迅速将迦纳武士解决掉，以求过关；或是等待那些援军的出现，以求多赚取一些经验值。如果决定等待敌军的到来，那么由于在第四回合，敌方援军会同时出现在西、北、东三条道路的尽头，因此我方应该利用前三个回合的时间，将所有部队集中在右上方那座小屋的南方，先集中全力消灭东面的敌人，再调过头来应付来自北方和西方的敌军，如此就不会陷于两面作战的困境了。

第十关　凄厉神殿

进入神殿后，见到数位村民正在膜拜一位端坐在祭坛上，并且浑身金光闪闪的人。这位自称是"凄厉大师"的神秘人物，由于与清风等人在言语上发生了冲突，因此便大打出手起来。

宝物：月长石（队伍后方地板）、兴奋剂（走道正中，高度3木板）、法师帽（凄厉身后地板）。

攻略建议：这一战中，信徒们一开战就会四散逃命，因此我军唯一的敌人就只剩下凄厉了。只要小心凄厉所使用的法术，再以围攻的方式穷追猛打，这一关便可以轻松结束。只不过本关的宝物都是隐藏的，要从毫无特征的地板上找出来，恐怕非得花上相当的功夫不可。

第十一关　东击哨站

宝物：丑陋面具（右上宝箱）、阔剑（河的北岸有两块高度3的岩地，在靠北的那块上）。

攻略建议：此地有强大的迦纳军驻守，想要从桥上正面突破几乎是不可能的。所幸在左下角的河道上有一处可以涉水而过的浅滩，因此先将所有部队集中在渡河点南方的河岸旁，再一股作气地将所有部队移过河面。千万不要三三两两地过河，那样只会成为敌军各个击破的目标。过河之后，敌军小队长会率领一小队人马前来盘问。不过，只要把握好敌军速度间的差异，避免被围攻或连续攻击，便可将其逐一消灭。然后缓缓地前进，引诱桥上的敌军一一前来送死。此时，除了迦纳军队长较难应付外（打败他可得长枪），应当可以顺利地解决掉所有敌人。虽然耗时颇多，但右上角的宝箱一定要拿，里面的那只"丑陋面具"可以增加反击威力三倍。至于其下方的宝箱是不可能拿到的，所以就别白费心思了。

第十二关　神秘杀手

在前往镜湖城寻找神箭手茱迪的途中，清风等人经过一片树林，发现有些树木竟然化做树妖前来攻击。

宝物：生命之果（左方宝箱）、灵符（右方宝箱）。

攻略建议：本关的敌人很弱，唯一的问题就是很难找到树妖的准确位置。不过，如果能将队员分组巡逻（两人一组），应当可以更快消灭这些树妖。

第十三关　潜入镜湖城

为了避免镜湖城门口的迦纳军起疑，清风等人原本打算分批混进城里，却不料还是露出了形迹，而与迦纳守军起了冲突。

宝物：疗伤草（左上宝箱）、十字弓（最北边屋子前第二格，高度9的道路）。

攻略建议：本关的敌军并不强，唯一可虑的是敌方的施法者。不过只要不躁进，而以稳扎稳打的阵形前进，应当可以轻易地获胜。茱迪出现后，只要适时为她补血，应该不用担心她的安危。第十回合敌方援军会从右下方的山洞前出现。请注意，在剿清这批敌人之前，务必派人



绕到那个山洞前面。只要出现了“发现洞窟”的讯息，在这一关结束后，就有机会进入“湖底遗迹”这个隐关。

第十四关　湖底遗迹

进人洞窟之后，出现了一个古老的宫殿遗迹，虽然这里散布着许多宝箱，但也有不少凶猛的怪兽把守。

宝物：阔剑（上左宝箱）、香料（上中宝箱）、丝衣（上右宝箱）、法师帽（左方宝箱）、力量辉石（右下宝箱）。

攻略建议：穴居兽不但皮粗肉厚，生命力也高，而且还会“麻痹”的功夫，因此必须以剑士、骑士等人挡在前方，然后再以魔法、剑术加以消灭。只要能够避免一次应付多只怪物，想要取得最后的胜利不难。

第十五关　秋月

离开镜湖城后，见到一群迦纳剑士挡住了一名少女的去路，但却迟迟没有动手的意思。躲在旁边偷听了他们的对话后，清风等人决定出面帮助那位少女。

宝物：仙丹（中间宝箱）、青铜盾（左下宝箱）。

攻略建议：本关战斗以刑天的出现为分界点，分为两个阶段。第一个阶段的任务是援救秋月，避免她阵亡，并取得宝物（尤其是仙丹，可永久增加行动力）。刑天出现后秋月会马上脱离战场，此时我方队员也应赶快逃走。因为刑天不但移动速度极快，而且剑术攻击威力和范围又强又远，只要被他追上了就难免伤亡惨重，因此千万别在这里逞英雄。

事后秋月告诉众人，她和刑天原是同门师兄妹，因为不满刑天对杨铁的愚忠，所以才决定离开。在得知清风等人计划坐船离开赤子国后，秋月也决定和大家一起行动。

第十六关　死里逃生

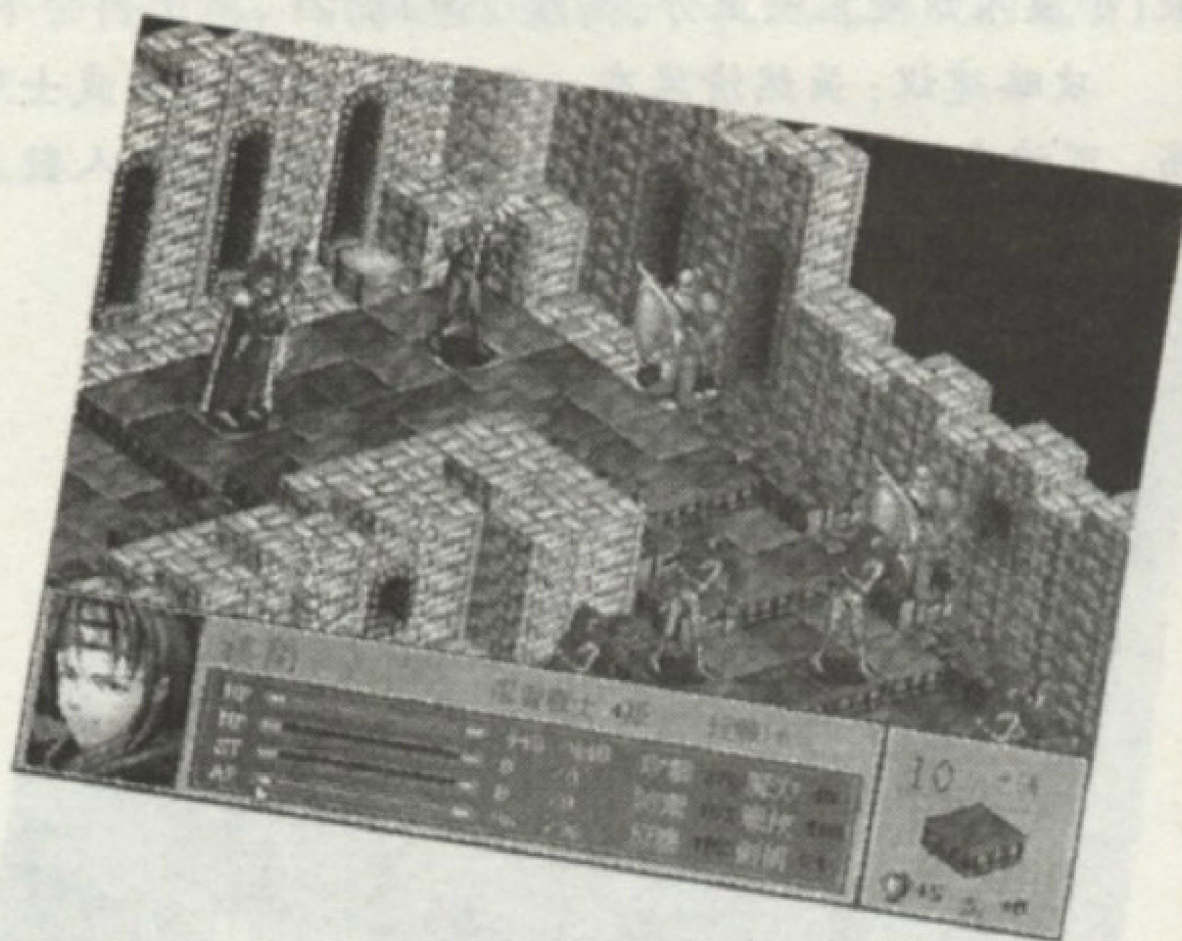
为了寻找出海的船只，清风一行人来到了一个小渔港。由于迦纳帝国严格查禁有人利用渔船偷渡，因此他们花掉了身上全部金币的一半（所以请在村落中将钱尽量花掉，以免浪费），才找到一位愿意载他们到帝国军军港的老人。正当准备上船时，却在最后一刻被帝国军发现了！

宝物：法杖（中上宝箱）、金钢石（左方宝箱）、通神草（中间宝箱）。

攻略建议：由于敌军是分批增援的，因此我军并不会同时面临太多敌军的围攻。但是有两点应当注意：第一，刚开始我军所处的地势较低，因此敌方弓箭手从高处射来的箭会给我方带来相当大的威胁，所以应当让队员们尽快抢占高地。第二，在前去取得左方放有金钢石的宝箱时，要注意敌方援军到达的时间，因为第十二回合现身的敌军会出现在宝箱周围，所以要算准时间，别让前去取宝的队员遭了围攻，否则就索性在将敌军消灭得差不多后，再去取宝。

第十七关　火烧战船

为了夺取能够远渡重洋的大船，清风等人来到了这个停满迦纳军战船的港口，计划夺取成功后焚毁其余的船只，以延缓迦纳帝国的侵略速度。在还没到港边时，见



到一名年轻的骑士正在独自对抗数名迦纳战士，于是拔刀相助。

宝物：力量辉石（脱离点右方木板上），魔导士长袍（左上宝箱）、解毒草（右方宝箱）。

攻略建议：本关战斗以敌方援军的到达，分为前后两个阶段。在迦纳援军到达前，除了要消灭迦纳军队外，还应该尽早派人去取得各地宝物，并走到东边红旗处，将迦纳战船烧毁。由于敌方援军相当强悍，想要尽歼敌军恐怕会伤亡惨重，不如只将迦纳援军队长除去即可（在她身上可得“玫瑰石”一块）。如果没有把握，那就早点让主角从脱离点离开吧！

本关过后，会再度出现两条路线的选择——往奥里国或艾斯大陆。往奥里国者，其分支路线多，且剧情风富，并能遇到四位女主角之一的依琳娜；而往艾斯大陆的路线则几乎是单线剧情，但可以取得多件强而有力的武器。至于如何选择，就看您了！　（待续）

注：本文摘自《电脑玩家》第71期，作者：李蓝、李彦志。





三人出了京城，一路嬉笑，来到临皇县境内一处村落。从村民口中得知，村中擅制炸药的矿工老皮在采矿作业中被“红魔鬼”捉走了，只留下孤苦伶仃的小皮。三人来到村南大妈家见到小皮，答应代其找回爸爸。三人西行，从一村姑口中得知似乎矿坑中藏着江湖盛传的鬼华佗所炼之白虎丹，不由大喜。在村西找到矿坑进入，一路杀妖除怪。在矿坑东北方向见到一红发人，原来就是村人所说的“红魔鬼”。那红发人一口洋文，韦小宝莫辨其意，正欲上前解救老皮，不料一声枪响，眼前一黑不省人事。

韦小宝醒来，发现身在一樵夫家中，与樵夫交谈，才知自己中枪后得其从矿坑搭救回来。谢过樵夫后，出门见到找回水壶的大双小双，得到天衣清水。三人转回矿坑找到红发人，使用天衣清水浇湿火药，使其火铳变“水枪”，一场恶战后终于击败红发人救出老皮。回到村庄，从大妈口中得知老皮伤重，必须找到鬼华陀才能医治。小宝和双儿来到村北柴房中，遇见一位神密老者，老者告知去古井旁的大树下找鬼华佗。三人依言在村西找到古井，可树下渺无一人。小宝大声呼叫“鬼华佗”，忽听树上有人应答。韦小宝道出求医老皮之事，鬼华佗慨然应允。小宝又欲求索白虎丹，鬼华佗却让小宝自己到矿坑去找。在矿坑西南方向，小宝和大小双儿找到了藏有白虎丹的密室，怎奈入口有巨石阻路，三人不得入内。返回村庄去见老皮，老皮伤病已被鬼华佗医好，答应为小宝赶制火药，是夜三人便在大妈家留宿。第二天，三人去村北炼矿厂见到老皮，得到炸药。返回矿坑，用炸药炸开巨石进入秘室，取得白虎丹。

身出市井非我愿 但效碧鸳江湖游

康熙自幼天性聪慧，清雅不羁。登基为帝后，不甘受朝中重臣——太子少保鳌拜的挟迫和左右，遂命太监总管海大富招集七旗旗主在京城丽春院会晤，秘密商讨共同对付鳌拜的办法……

韦小宝从小生长于烟花酒肆，顽皮伶俐，机智狡黠。这一天来到丽春院，去找姐姐春花，遍寻不见，听说隔村老陈把面粉丢在了丽春院，登楼梯来到二楼，在拐角花盆处找到了面粉。下楼和门口保镖对话，保镖却一溜烟跑去找春花。恰在这时，大队清兵拥入丽春院，大声叫嚷着搜捕天地会总舵主陈近南。小宝暗忖不妙，正欲拔腿开溜，忽见一人持剑冲出房间，另一人紧随其后，口称是陈近南和天地会青木堂周堂主。韦小宝逃跑不成，反被卷入与清兵混战。激斗中周堂主身亡，小宝急中生智，使用面粉救陈近南逃脱。清兵统领正欲遍搜丽春院，恰逢在此密会的康熙和海大富，为了不过分暴露身份，海大富出示康熙信物遣走清兵。韦小宝救下陈近南，执意要跟随左右。陈近南将小宝带回天地会总坛，歃血焚香，收小宝为徒，并纳入天地会青木堂内。韦小宝伶牙俐齿，使出拍马逢迎绝技，却不料陈近南面色一沉，显示当家威严，命其混入皇城，伺机窃取大清王朝相传已久的四十二章经。韦小宝心怯，陈近南软硬兼施，并道出四十二章经的秘密，小宝不由心动，一番讨价还价后决定涉险一试，但自忖武功低微，心犯踌躇。陈近南命其寻找青龙草、朱雀散、白虎丹、玄武丸四种药物，炼出筋骨大还丹以增加小宝功力。临行前，陈近南命大小双儿与小宝同行，一路保护，小宝见有美人相伴，不由心花怒放。



义兮侠兮寻珍药 笑也骂也快我心

小宝和双儿三人离开矿坑南行东拐，到达保定县境

内一个小镇。听镇上人说这里盗贼猖獗，扰得民心不安。造船屋的陈老板家就曾遭到洗劫，连造船工具也被抢走。来到镇东南造船屋见到陈老板，陈老板表示若小宝能找回工具，愿免费为其制作一艘小船。小宝一行人从镇北出镇见岔路西行，找到强盗窝，对过口令后见到强盗头，几招过后将其制服，迫其解散众盗，并说出造船工具存放地点。三人依强盗所言，南行至尽头，东行三步进入地道，在地道中找到造船工具返回村里，将工具交还陈老板。陈老板叫小宝半个月后来取船，于是三人返回客栈住下。



十五天后，一行人去造船屋见陈老板，得知船已造好，停在镇外河边。三人行出镇外，巧遇在临皇县柴房见过的神秘老者，得赠爆破弹。继续前行，乘坐河边小船一路赏莲荡波，斩妖除怪，到达凤鸣岛。小宝嚷着要休息，却被双儿催逼去寻找朱雀散。三人正争执间，一只红色大鸟自天空冉冉飘降，与三人展开一场激战。胜过大鸟后，小宝等人在茅屋中找到朱雀散。

三人从原处弃舟登岸回到保定县，向北行来到高阳县境内一个村落，听村人说高阳县里有一个叫吴龙霸的恶棍，平时横行乡里无恶不作。进入龙霸客栈，正撞见吴龙霸命手下围殴村人阿修。三人从众打手手中将阿修解救下来，方知阿修偷取吴龙霸的釉彩瓷马是为了求鬼华佗医治他娘的病。离开阿修家，从村人口中得知在村东有一墓穴，时常有鬼出没。小宝不由心中生疑，于是三人从南方出村东行找到墓穴。一路死斗狠打，终在墓穴中见到一位老者。那老者似曾相识，交谈之下原来就是临皇县柴房中神秘老者。他自称是川龙老者，因本尊被困于墓穴迷宫中，平时只能以分身示人，他要小宝等人找到神通镜，打败梦陀罗救出川龙本尊，作为回报他将告知小宝鬼华佗的下落。

小宝和双儿回到龙霸客栈，依川龙老者所言，在门外三块大石旁找到墓穴入口。进入墓穴，费尽千辛万苦，终于在第二层墓穴东南方向找到神通镜。返回村东墓穴，见到川龙老者，三人被传送到另一处迷宫。于迷宫中找到梦陀罗将之击败，在迷宫入口处遇见获救的川龙老者，得知鬼华佗的下落。

三人返回镇上，在阿修家门外的树上找到鬼华佗，请他医好阿修娘的重病。再去见阿修娘，得到青龙草。

韦小宝和双儿离开高阳县，继续北行到达九重县境内，在一村口被一剑士阻住不让通行。较量之下那剑士不是对手，遂带三人回到剑士家中，娓娓道出事情原委。原来剑士名叫陈武。是县里陈长老的儿子，因东边神龙教为追索玄武丸，扰民日甚，使村民无法安生，故仗剑守在村口。小宝等人闻言，决定去会会神龙教。在陈武家稍事休息后，依陈武指点，先去村北寒冰岭找火炎玉。得手后返回陈武家安息一晚，翌日由南边出村，东行找到神龙教所在。见里面关满了村人，却不见神龙教徒。正诧异间，修罗使奔来，一场恶斗，三人打跑了修罗使，救出长老及众村人。

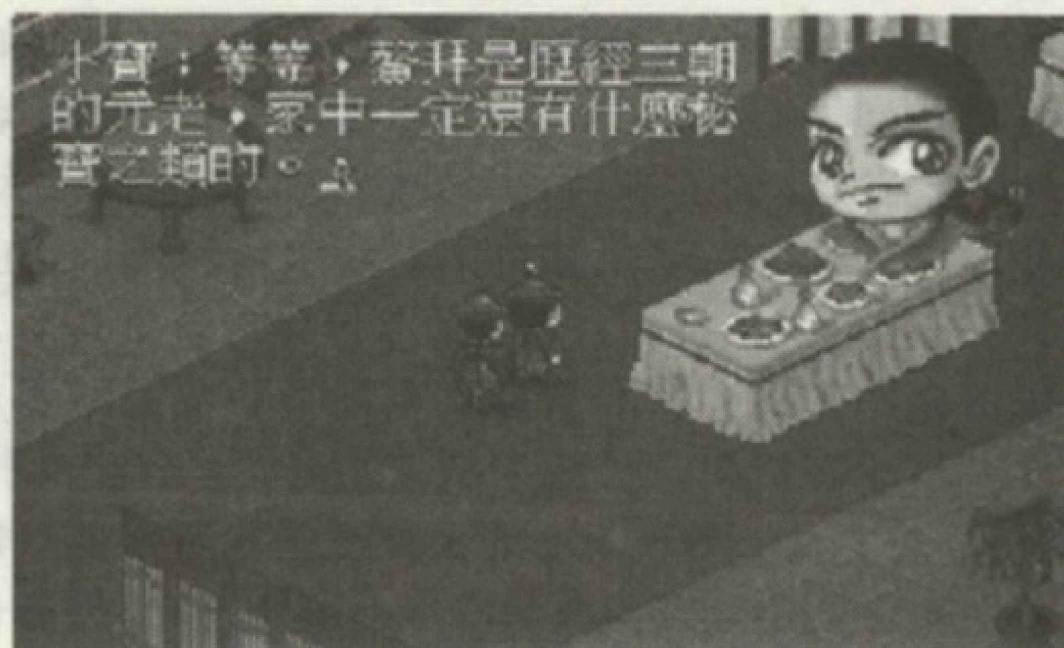
回到陈武家，陈长老告知玄武丸的藏放地点。三人从木桌下进入秘道，在第二层迷宫中找到玄武丸。至此，小宝终于找齐了青龙草、朱雀散、白虎丹和玄武丸四种药物！

皇城周旋识智勇
大内奔波辨忠奸

韦小宝回京城见到陈近南，奉命前去应征后宫杂役，以便混入宫中。却不料阴差阳错来到太监招募处，就在将受宫刑之际，被海大富解围带入宫中。从此小宝便在海大富手下当差，取名小春子。

这一天小春子正四处闲逛，被小桂子找到海大富房中。海大富欲遣两人前往太后寝宫窃取四十二章经，小桂子惧死不从，被海大富化骨绵掌击毙。小春子也中了慢性化骨绵掌，为保住小命，只好于夜晚时分潜入慈宁宫。

小春子正在房里四处翻找经书，却恰逢太后銮驾回宫。小春子忙躲入屏风背后，太后略有觉察。就在这时，



一黑衣蒙面人出现，引走了太后。小春子继续在房内查找，终于在寝床和书架间找出一条暗道。进入暗道，在迷宫内得到正红旗的四十二章经。刚刚走出暗道，却被女扮男装的建宁公主撞见，一把将经书抢去。小春子气不过，一路死追缠打，建宁公主招架不住，忙跑到御书房去向康熙求助。小春子尾随追来，不知康熙身份与之过招，最终战成平手。康熙觉意犹未尽，便书信一封赐封小春子为天子门生，命海大富调教小春子武功，来日再行比过。

小春子回去把书信交给海大富后，经过一番调教，终于练成龙爪手。再次和康熙在御书房比武，才知对手

原是当今皇上。就在这时，太子少保鳌拜率满朝文武闯入御书房，小春子和建宁公主忙躲入龙案下偷看。

鳌拜气焰嚣张，咄咄逼人，欲挟迫康熙降旨拘禁大学士索尼。鳌拜和康熙正争执间，小春子和建宁公主在龙案下嬉闹被鳌拜觉察，小春子索性显示名嘴风范，滔滔机辩，大造声势，喝退鳌拜，替康熙解了围。小春子因此被封为金牌卧底，替康熙监视朝中乱臣奸党。

小春子回房去见海大富，想以经书要挟为其解除化骨绵掌之毒。海大富欲施毒手，不料有宫女传太后旨意召小春子去慈宁宫，小春子才算逃过一劫。

小春子随宫女来到慈宁宫，太后不在，却碰上了顽皮不羁的建宁公主。两人嬉攘笑骂，恰被太后撞见，为保公主名节，太后欲处死小春子。这时黑衣人再次出现与太后交手，战斗中黑衣人被扯去面纱，原来竟是海大富！而那太后竟也是个假冒的。假太后和海大富使出生平绝技战成平手，就在两人精疲力尽相互僵持之下，小春子误打误撞赶跑了海大富。康熙赶到，假太后谎言圆场，推功于小春子。

小春子被召到御书房，康熙查明韦小宝身份后，便与多隆和小宝一起商议除掉鳌拜的办法。韦小宝灵机一动献出计策，康熙同意依计行事，并把正红正白两旗的四十二章经赠予小宝。

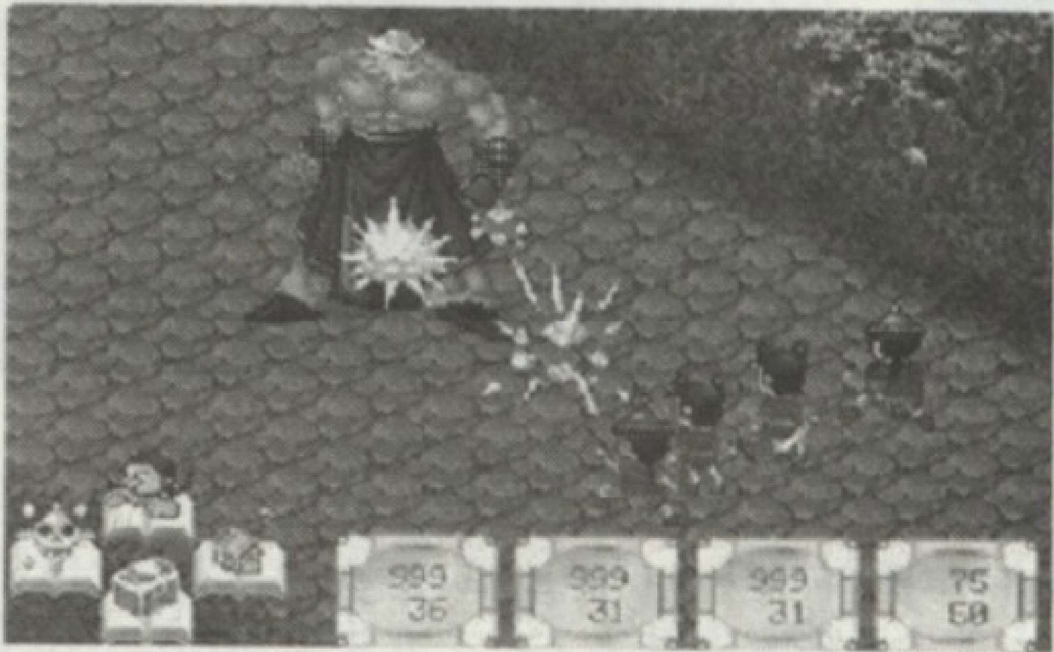
第二天御书房中，少保鳌拜进见康熙，小宝、多隆使出"御赐毒酒"、"图穷匕现"等计皆未奏效。小宝看鳌拜悍猛骁勇，难以抗敌，脑中灵机闪动生出一计。见鳌拜朝自己追杀过来，拔腿便朝慈宁宫疾跑，借假太后之手将鳌拜活擒，康熙赶到。假太后为不暴露神龙教圣女身份，将功劳归于小宝。韦小宝于是被封为不及格大学士，奉命和多隆一起去抄鳌拜的家。



抄完鳌拜家，小宝仍觉事有蹊跷，心道鳌拜数朝重臣，家中一定另有机关秘道藏匿宝物。再三搜索之下，果然在内间卧室的书架和绿箱间发现秘道，在秘道迷宫内得到正蓝旗四十二章经。出了鳌府，小宝忽然念及老姐，决定去丽春院看望春花。

来到丽春院，当春花得知小宝现在身居高官，家财千万后喜极大笑。这时陈近南出现，替小宝解去绵掌之毒并提升为天地会青木堂堂主。陈近南说起鳌拜在西域的师弟七喇嘛，最近可能会潜入大牢营救鳌拜，逐命小宝和双儿前去阻拦并杀掉鳌拜，而后借机行刺康熙。

小宝和双儿回到宫中，被假太后召去慈宁宫。建宁公主回来撞见双儿二人，不由醋意大发，三人打作一团。打斗中在屋内发现一条暗道，于是三人进入暗道救出真正的太后，才知是神龙教圣女所为。于是三人决定分头行事，建宁公主负责安顿太后，双儿则去慈宁宫接应小宝。



韦小宝来到慈宁宫，被假太后逼问四十二章经的秘密。小宝推诿不知，假太后生出毒计，将小宝和鳌拜关在一起，鳌拜身负重伤又被重缚于石墙上，小宝有惊无险倒也无事，不料七喇嘛前来劫狱，将小宝掳为人质。

行至隐秘处，鳌拜欲行功将神龙刺逼出，这时陈近南和双儿赶到，与小宝一起同七喇嘛展开血战，终于破了七喇嘛的合体心法，将其杀死。陈近南走后，多隆和大队清兵赶到，合众人之力终将鳌拜除掉。

杀了鳌拜后，假太后和康熙前后脚赶到，韦小宝机智地摆脱了假太后的诬陷。恰逢真太后和建宁公主等人到达，揭穿了假太后的伪装，神龙圣女只得落荒而逃。因韦小宝杀鳌拜救太后屡建奇功，被康熙皇帝封为鹿鼎公！

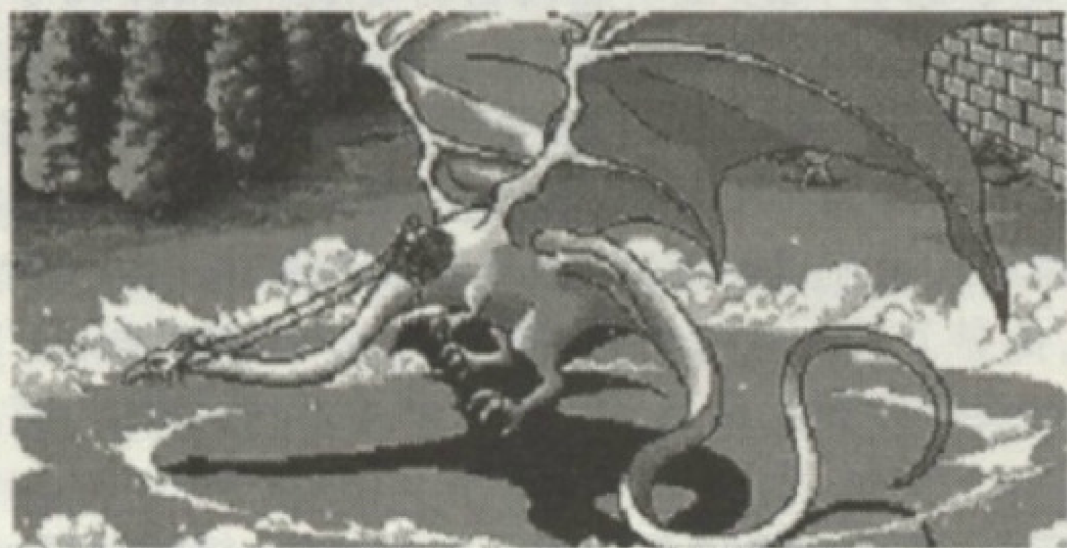
至此，韦小宝可说是达到人生的顶峰，权倾朝野，名重天下。而神龙教的阴谋现在才刚刚展开，大清皇朝的宝藏也引起了江湖各路人马的垂涎，一场腥风血雨即将展开。余下的故事将在欢乐盒的《鹿鼎记 2之神龙教》中继续延伸。正是：

烟花酒肆本无赖，
俐嘴伶舌赚前途。
名花幽草随处染，
也侠也狂也幸福。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：71	
音响	★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	



当赛里欧斯王子打倒恶神阿古宁之后，继承了法雷国的王位，并与蒂娜公主结了婚。一年后，他们爱的结晶——小王子亚德蓝斯诞生了。十五年后，小王子在爱的抚育中逐渐长大。一头闪亮的金发，一双炯炯有神的眼睛凝视着他的子民。他有一颗比他父亲更为耿介正直的心，即将成为国王的使命像烈火般在他胸中燃起。人们打心底里喜爱这位王子，因为他不仅是英雄的儿子，更是法雷国的希望。他与他的父王有如太阳般给他们的臣民带来温暖，王国也日渐繁荣。



然而灾害总和幸福的人们过不去，一场前所未有的地震吞没了城堡中所有古建筑物。人们齐心协力重整家园，可是表面的安宁终难长久。

序章　和平的日子

继位前的学习是每位王子所逃避不了的，而亚德蓝斯想逃课的心思早被教育官洛艾尔所察觉，所以想从城门溜出去是不可能的。不过出城的办法却像是法雷国王子的祖传秘方——找到农夫柏卡，在他的帮助下从密道出城。回城后收到国王的命令，洛艾尔用天使之翼将王子带到首都鲁迪亚。

赛里欧斯认为亚德蓝斯在继承王位前必须经历一番磨练，因此他决定派小王子暗访各国，、了解各地风俗，并向四位国王传递四封书信，亚德蓝斯领命后兴高采烈地出发了（此时若见皇太后可拿到一笔资金，劝各位以后再去拿，为什么呢？一会儿你就知道了）。

库鲁村是当年义军首领亚隆的居住地。贝尔盖矿山的负责人请亚德蓝斯帮忙找亚隆派人来修复矿山。亚德蓝斯在鲁迪亚城中的酒馆里找到了亚隆，然后又将消息告诉库鲁村民，让他们去修矿山。

从矿山西边的奈利港乘船来到弗里克王国的隆多港，不料在酒馆前遭劫，钱财尽失。此时杀出一个名叫蓝特的人帮亚德蓝斯解了围。来到黎塞尔城，见到杰斯顿陛下后将书信交给他，离开王宫出城时又碰到了蓝特，在他的一再请求下王子同意和他一起冒险。无奈两人均口袋空空，只好卖掉部分装备凑钱乘船去拉努拉王国的尤顿港。

从尤顿港来到皇宫所在地塞利斯城，守门的卫兵却以皇室正在准备龙祭为由不准亚德蓝斯进见。亚德蓝斯探听到那修城的杰拉特与皇室有密切关系，于是决定去他那里想想办法。从后门进人杰拉特的公馆，见到杰拉特的女儿芙罗拉，在芙罗拉的帮助下终于说服杰拉特派管家查理送亚德蓝斯去见艾利欧国王。国王邀请亚德蓝斯参加龙之祭。

趁龙之祭开始前的空闲时间，亚德蓝斯在拉努拉王国内四处旅行。走到思埃鲁村住上一夜，不想被海盗绑到海盗岛。幸好海盗头波亚特是父王的老朋友，所以才把亚德蓝斯放回村庄。当龙之祭开始后，从龙蛋中突然杀出众多怪物，危急之时艾利欧国王用天使之翼将家人送往圣域暂避一时，自已同亚德蓝斯一起将攻进城的怪物击退。亚德蓝斯想到自己国内也有类似的龙蛋出现，于是急忙赶回去。

第一章　被开启的奈落

回到法雷国，果然也出现了怪物，赛理欧斯国王已前往弗里克王国寻找昔日的战友。在教育官洛艾尔的陪同下，蒂娜皇后答应亚德蓝斯去找父王。亚德蓝斯将余下的书信交给洛艾尔，在地下室中找到父王曾用过的武器，最后拜见过皇太后，得到了一笔可观的资金，便急匆匆地出发了。

使用天使之翼来到弗里克王国的黎塞尔城，却没能见到父王。杰斯顿说，赛理欧斯已经去了拉努拉王国。来到拉努拉王国的尤顿港，见到苏妮亚王妃，得知父王和艾利欧又去了梭鲁迪王国。此时有卫兵来报说在皇室陵墓前发现了芙罗拉的天使翼。由于前次曾得到芙罗拉的

帮助，亚德蓝斯立刻答应了苏妮亚王妃解救芙罗拉的请求。

下到皇室陵墓二层后没走多远便遇到普鲁达姆，杀了它救出芙罗拉，她告诉亚德蓝斯是芙蕾依雅女神托梦给她，让她到皇室陵墓来。回到尤顿港从王妃口中得知芭芭拉知道事情的真相，但她已不知去向。芙罗拉要和亚德蓝斯一起去调查真相，但由于杰拉特的“关照”，芙罗拉不能在未经父亲同意的情况下离境。亚德蓝斯想到了海盗朋友波亚特，在波亚特的帮助下几人终于偷渡到了梭鲁迪王国的朵路拉港，然而来到巴斯农城又没能见



到父王。接着赶往摩里司共和国，路过那路村时听说法伊特村有个叫辛蒂的人，好象失去了记忆。找到辛蒂后亚德蓝斯觉得似乎很早就认识他，为了帮他恢复记忆，亚德蓝斯请他一起去冒险。

来到首都科尔库城，汉斯总统说赛理欧斯去找老朋友盖依了。进入中部山坳一个叫狼之口的山洞，踩下两个机关并推动一块巨打开一道门，再打开里面地下室的连环机关便来到了盖依的总部。让人失忘的是赛理欧斯和盖依都已经走了，听说有个小强盗多雷库知道一些情况，亚德蓝斯立刻去总部左下角找到他，追问之下多雷库说出赛理欧斯和盖依等人从奈落之口进入了地下世界。亚德蓝斯立刻也要下去追赶父王，于是多雷库替他们破除了洞口的毒气机关，一行人毫不犹豫地闯入了神秘莫测的奈落之口。

第二章　英雄们的行踪

亚德蓝斯寻父心切，向前走了不知多久，遇见一位老者，他自称知道赛里欧斯的去向，但要求众人先帮他将东边战士之湖中的战士之笛取来。来到战士之湖，使用闪电杖打败湖中的怪鱼得到战士之笛。回到原来的地方四下找找，发现一座小镇——依修城，来到镇中打跑两个正在欺负小孩的怪物，见到了那位老者，却发现原来是位年轻、漂亮的女孩，名叫依西亚，她带领众人来见长老里达。里达说这地下世界名叫法凯帝国，赛里欧斯等人正是被帝国皇帝抓住关在古洛斯城，因为古洛斯城的大门已被封锁无法进入，所以他派依西亚领众人去非鲁城寻找其它进入古洛斯城的途径。

来到非鲁城，在左上方地下水道入口，依西亚打算领众人从这里潜入古洛斯城。不料亚德蓝斯触动机关被卫兵发现，将水道出口封死了，只好退回依修城。里达说在依兹城中另有人知道如何进入古洛斯城，但通往依兹城的路被大石头堵住了，得想办法炸开。

亚德蓝斯隐隐记得当年父王找海盗波亚特要炸药的事。看来现在还得按老规矩用酒和波亚特交换，去哪儿找酒呢？听说非鲁城的哈贝有酒，见到哈贝后得知需用生长在亚奈司塔下的“菇王”换取。于是亚德蓝斯杀进亚奈司塔把“菇王”抢到手，换取“私酒”，再以此找波亚换得炸药，用炸药炸开了通往依兹城的道路。

进入依兹城，来到镇长住宅，镇长将亚德蓝斯等人当作新雇来的佣人。亚德蓝斯听到镇长和警卫队奈雷队长的谈话。镇长还命令亚德蓝斯去古洛斯城送宝石“奇鲁莫亚之星”给奈雷队长。来到古洛斯城前，在芙罗拉的带领下几人混进了城中，找到奈雷队长，把宝石交给他，然后从城中右方的下水道进入古洛斯堡。赛里欧斯就被关在里面，此时达利斯正在审问，并对他施加重刑。亚德蓝斯冲上去打倒了达利斯，这时镇长突然出现，原来他就是当年的侠盗盖依。

第三章　龙蛋

亚德蓝斯将父王及几位老英雄救回地上世界的迪鲁亚城。士兵报告怪物越来越多，为弄清缘由，盖依返回古洛斯城去问奈雷队长，蓝特和芙罗拉去拉努拉王国找芙蕾依雅女神，亚德蓝斯和辛蒂一起去依修城找里达，不料里达对龙蛋一无所知。二人离开依修城来到依兹城盖依的家，与蓝特、芙罗拉相遇，得知他们找到了芭芭拉。于是四人一道再次来到拉努拉王国尤顿港的圣域，见到芭芭拉，她将龙之泪交给亚德蓝斯，有了龙之泪就可以进入龙蛋。亚德蓝斯杀进那修城，进入龙之蛋，试图阻止怪物出现，但没能成功。想到盖依还在地下世界，于是众人反回依兹城盖依家中。

盖依说怪物的出现确和地下世界有关，而能够克制怪物的人就被关在帝国普洛斯收容所里，这个收容所在奇贝城附近。盖依交给亚德蓝斯一个通行证，用它可以经尤依希城到达奇贝城。再次来到依修城见到里达长老，长老说这个法凯帝国是以古罗斯堡为中心，四周分别是奇贝城、威鲁城、依修城和依兹城，以尤依希城为分界，有帝国卫兵把守，不过反抗军已经在几座城镇下面



挖好了地下捷径。于是亚德蓝斯等人按里达长老的话，穿过撒皮亚湖，再穿过一座宝塔到达奇贝城。

要想进普洛斯收容所只有去找尤依希城的莫凯挖一条地道。亚德蓝斯在尤依希城入口不远处找到了莫凯，但他怕连累家人不肯帮忙。而他的徒弟沙米受到亚

德蓝斯的真诚所感，挺身而出去挖地道。不过他学艺不精，"工程"进展极慢。这时莫凯来了，看来他终于想通，决定再为正义事业尽一次力。有了他的帮助，地道很快就挖成了。从收容所中把两位长老救出，他们教会亚德蓝斯如何使龙蛋停止传送怪物。回到地上世界，亚德蓝斯将拉鲁堡垒西北面，马斯昆城旁，库鲁村旁的龙蛋全部关闭，终于彻底阻止了怪物的出现。

第四章　黑暗的支配者

由于阴谋被破坏，法凯帝国皇帝大肆展开报复，将依修城中的人全部抓走了，就连盖依也未幸免。为了救出被抓的人，亚德蓝斯四人再次进入地下世界，在尤依稀城前被卫兵抓住送往古洛斯城的牢房。进城后几人轻而易举地冲出牢门，在城中见到那个曾在龙蛋里制造怪物的人，他说是帝国皇帝让他这么干的。亚德蓝斯将真相告诉他，他立刻去找皇帝对质。众人跟着他追去，看到皇帝又在欺骗他，并把他带走了。这时遇到盖依，了解到大多数人都被关在培鲁收容所。盖依交给亚德蓝斯一张通行证，凭借此方可进入威鲁城。

来到威鲁城前却发现城门紧闭，无法进入。从与依西亚的谈话中得知去奇贝城才会有线索。来到奇贝城，和依西亚约好第二天一早同去培鲁收容所救人。不想第二天依西亚自己悄悄的去了，看来她不想麻烦亚德蓝斯等人。亚德蓝斯想追上去帮忙却又不知去培鲁收容该怎么走。只好四处打听，在城镇入口第一间房屋一位老妇人的家中，亚德蓝斯终于从床下找到了通往威鲁城的秘道入口。几人立刻冲进秘道，不料中途遇到一个十分强劲的对手卡萨兹姆，由于它会用一种冰墙咒语，几人的合力攻击都无法伤到它。三十六计走为上策，退出秘道后来到西利卡村。在蓝特的指引下找到德高望重的帝姆



老人，将烈火咒神杖给他，他便将强力烈火咒刻在上面交给亚德蓝斯。

再次回到奇贝城的秘道中，亚德蓝斯用强力烈火咒神杖杀掉了那个疯狂的卡萨兹姆。来到威鲁城，得知依西亚已经去培鲁收容所救人。培鲁收容所在威鲁城的南方，亚德蓝斯赶到培鲁城后得知依希亚已经被抓了。偷听卫兵说话知道奈雷队长已经背叛了皇帝，但士兵们大多还不太相信。于是亚德蓝斯在奈沙僻地的试练洞窟中找到奈雷队长，在他的帮助下骗开培鲁收容所的大门，冲进去救出了依西亚及反抗军众人。依西亚告诉亚德蓝斯为帝国皇帝制造终武器的长老们都被带到普洛斯收容所去了，他们很快将被处死。救出长老们是当前首要任务，于是几位小英雄火速赶到普洛斯收容所，在刽子手下手前挥刀击败狄更斯，救出了五位长老。

终章　祈祷，接着是希望

在众位长老的帮助下，利用缴获来的帝国皇帝的终极武器制成了激光炮，打开了通往古洛斯城堡的道路，各路老少英雄聚集在一起，迎接最后的决战。

在古洛斯城主馆中有电磁波挡路，必须通过别馆去关掉开关。亚德蓝斯从别馆一楼左上角的阶梯上去，在二楼左边的阶梯上见到了盖依三世，得到银板进入红色门，将二楼右边的能量转换炉关掉，解除了挡路的电磁波。

回到主馆中进入库尼卡的房间，在通往皇帝房间的途中遇见了正在战斗的赛里欧斯，他要亚德蓝斯去找巴斯农城的哈利拿强力的兵器。来到王宫顶楼，哈利让亚德蓝斯去找卡鸟鲁村的约翰。在卡鸟鲁村从约翰那里买到龙之布，它可以制成武器。

回到战场，一位反抗军告诉亚德蓝斯他们碰到叫加比的怪物。亚德蓝斯利用战士之笛和加比展开战斗，这时依西亚送来了太阳圣剑。战胜加比后才知他竟是依西亚的父亲。

在找到皇帝之前，辛蒂中了暗算掉入陷井。见到皇帝的真面目，他就是哥德恩二世。自然免不了一场正邪大战，此时辛蒂也恢复原形，原来它就是父王赛里欧斯所乘的白龙。在白龙的助战下亚德蓝斯打败了皇帝。不过他和当年的恶神阿古宁一样不会这么轻易的死掉，太阳圣剑才是毁灭黑暗的唯一利器……

历经万难，亚德蓝斯和他父王一样成了法雷国的英雄。人们又恢复了幸福的生活，芙蕾依雅女神始终保佑着热爱和平的人们。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★★	总评：86	
音响	★★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



会与我详细讨论的。海报上的年青人似曾相识，因此我特别记下了上面印着的年份——1945。边努力回忆着过去，我边拉开窗帘走进手术室。只见手术台上躺着一个已失去知觉的小男孩，那里的麻醉师显然对自己将要进行的实验非常得意。他说他很高兴与我共事，而此次手术的目的是要切除那男孩脊椎的下半部分，以取得脊髓用于研究。天哪！这样一个好端端的男孩就彻底成了废人。我简直不能相信自己过去竟然一直在和这样一群禽兽工作，更无法相信自己竟也曾从事这样残忍至极的暴行。但我的记忆分明告诉自己的确做过这些。然而这些年来，我已不是那个“尼达克”。听到这里，我心中的怒火油然而生，不禁操起手术桌上的手术刀结果了这个刽子手。带上手术桌下的乙醚，我来到了病房。这里的病人都是经过了手术才得“病”的，而且是永远无法治愈的病。推开中间的通风口，我进入一间有些诡秘的房间。在写字台上有一份机密文件，上面是焚化



炉的焚尸记录。如果被人发现带着这份文件，就是死路一条。不过桌上的金表和钳子还不至于招来杀身之祸，所以我将此收入囊中。

出门迎面看见有名犯人被卡在铁丝网上，奄奄一息。他看上去非常虚弱，为什么他要冒着生命危险逃跑呢？对于我的疑问，他的回答多少有些令我吃惊：他即将成为所谓甘愿为帝国献出生命的自愿者，所以他宁可卡死在铁丝网上或者被警卫打死，也不愿成为手术台上任人摆布的实验品。他吐露的心声让我深深感到自己的罪大恶极。他还在铁丝网上痛苦地哀号着，我连忙用乙醚为他止了痛，并用钳子为他剪开了铁丝。就

第四章 心胸狭窄的纳粹帮凶
——尼达克



尼达克（NIMDOK）：他是五人中年龄最大的，也是罪孽最深重的，主宰称其性格与自己最相似。当年他效忠纳粹的魔鬼博士，长期从事人体实验，他的手术刀下不知有多少不散的亡灵。主宰为他精心安排了一座“焚化炉”，这曾经是被用来处理那些所谓自愿捐献身体进行实验的人的尸体的，让他日以继夜地在高温下受蒸烤的折磨。

主宰这次要我寻找“失落的族人”，真不知道这个变态的家伙哪里来的那么多花样。恢复知觉时，眼前的一切似乎并不陌生。这里原来是我当年从事研究的集中营广场，唯一不同的是旗帜上纳粹的标志变成了主宰的“AM”。铁丝网里关着一位非常憔悴的白发老人，他似乎早就认识我，说我们曾是朋友，但现在却已是敌人，对此我真是有点摸不着头脑。守门的警卫说曼哲鲁（MENGELE）医生需要我和他一同进行实验，因此不让我离开这里。一切都表明主宰已让我回到了二战时我工作的岁月。

还是先到医院里去看看，一进门就撞见了当年的同事曼哲鲁医生，他看上去似乎没有受到岁月的侵蚀。他告诉我这次手术非常重要，也许是战争结束前最后的机会，等会儿



在他陷入昏迷之前，他给了我一点重要的信息："唤醒睡者，说出事实和吻他。"



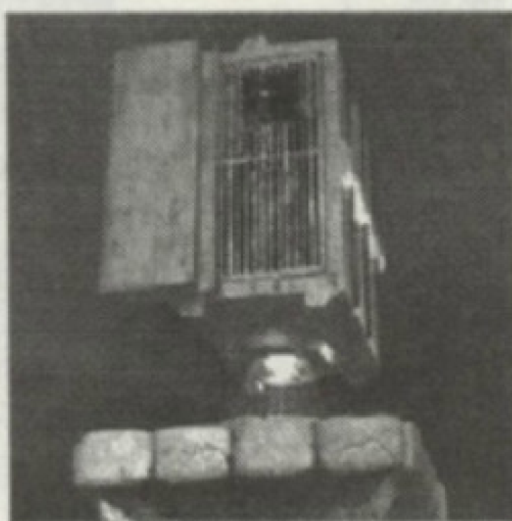
疑问越来越多，不过和那名曾经是我同事的老者的一番交谈总算有了些收获。我向他询问海报上 1945 的意义，他说那是我罪行昭然天下的日子，虽然我对 1945 年的事情已经不怎么有印象了，但我倒是想起了这名囚犯会说拉丁语，便请他替我解释表上的拉丁文。他告诉我这些文字的意思是"时间就是真相，罪行总有一天会被揭发的"。我知道他现在最希望得到的是自由，所以就把钳子送给他。他对我的行为显然有些惊讶，但他表示仅仅一件善事对于我手术刀下的亡魂来说根本不算什么，等到帝国末日来到的那天，他们仍会象猎狗一般追杀我。

回到医院手术室，先前的杀人现场已被清理过了。手术台上又躺着另一个"自愿者"。他的命运似乎比前面那个小孩更不幸，他的眼珠被挖了出来，接在电线上装在罐子里，这可是需要极其高超的外科手术技巧才能完



成的，只是这样高超的手术技巧却并未给人们解除病患。这个可怜人痛苦的在我面前哀嚎着，而我唯一能做的也只是用乙醚替他止住痛，再把那只装有眼球的罐子取走。

我在病房里遇到了免遭毒手的小孩，和他的交谈让我对 1945 年的那段记忆慢慢苏醒过来。那时的我是个完完全全的嗜血狂魔，我的手术刀绝对可以与屠刀划上等号，我和曼哲鲁医生特别喜欢用孩子来作试验体。听到这里我忽然明白了为什么主宰经常自称和我的性格相似。这个小孩还和我提到了他们族里关于巨像的传说：巨像将苏醒！帝国将陷落！他们将获救！



我们将灭亡！直觉告诉我这一定与"失落的族人"有关，但当我想进一步了解其中的秘密时，他却无论如何不肯再说什么了。

回到广场时，那里已是一片狼藉。难道……？我匆匆跑进医院，这时扩音器传来的消息证实了我的猜测－－集中营暴动了。照着扩音器里的指示，我把桌上放有研究计划的盒子收好，并把那瓶装着眼球的罐子藏到盒子里。这次面对那位白发老者时，我俨然如同一名囚犯。尽管我拿出帝国的研究计划以示我悔过自新的诚心，可他们依然漠然视之。不过鉴于我先前的作为，他们答应放我离开这里，但是他们将会永远地杀我。虽然得到了暂时的平安，但刚才对话中白发老者的一句"不管你承不承认，你的确是我们中的一员。"却使得疑问更为强烈地



咀嚼着我的心。

集中营外的景象十分凄凉，白骨森森的千人冢和怨魂无数的哭墙使我再次感到自己罪孽深重。进入地下碉堡的实验室，那里的陈列与摆设是那样历历在目，记得当年许多研究的重大突破都是在这里完成的。钟型瓶里的老鼠在我的注视下竟然变成了猫，耶稣！这……这一定就是变形 DNA 研究计划！可怜的班尼，他已经成了这项技术的牺牲品。电传打字机上发来的消息让我为之一震：帝国领袖已经死了，最后的命令是帝国研究的所有资料绝不能流入外人手中。境况的演变确如同那小孩所料，看来当务之急是要尽快找到巨像。

没想到能如此轻松地发现巨像，它就在这儿的仓库里。但不知哪里出了故障，我无论如何也无法让它活动起来。旁边的桶里闪着奇怪的白光，我按下橙色的按钮往里一瞧，发现其中有一面镜子。很自然的，我把它拣起来照了照。MYGOD！我看到了丑恶无比的灵魂，这彻底唤起了我深藏在记忆深处的过去——我自己就是一个犹太人；一个出卖了自己的父母，加入了纳粹阵营的犹太人；一个充当了屠杀犹太族角色的犹太人！我明白了——我就是"失落的族人"！"失落的族人"就是我！！看着手上沾着的无数同胞的鲜血，我现在只有用自

己的行为以谢天下。眼下应该想办法恢复巨像，使传说变为现实。我仔细地观察了巨像，发现它缺少一对眼睛，于是就将罐子里的那双安了上去。接着我诵了两遍“时间就是真相”，再说出1945年的事实，最后吻了巨像。终于，我唤醒了巨像。

我带着巨像来到实验室，又遇上了曼哲鲁博士。他



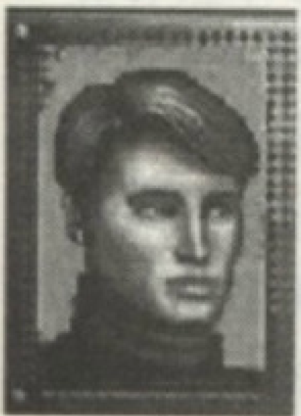
兴奋地告诉我不死药马上就要研制成功了，到时我们就能长生不老。不！主宰不正是用这玩意儿让我们五人遭受了109年的非人折磨。他还要我把巨像的指挥权交给他，这样他就可以去对付集中营的暴乱了。听到这里，我再也无法压抑内心的怒火，拿出了那面镜子让他面对自己的灵魂。他疯了！面对自己魔鬼般的灵魂，他疯了！

当我带着巨像来到地面上时，我的族人已追到了这里。面对他们，我无地自容，唯一能做的就是把巨像的控制权交给了白发老人。尽管我已做了许多，但老人还是无法宽恕我的过去，他下令：“巨像，杀了尼达克！”

巨像冰冷的双手卡住我的头颅，我的每一根神经都在向我发出死亡的警告，但内心却异常的平静：父亲母亲，还有我的同胞们，请原谅我……

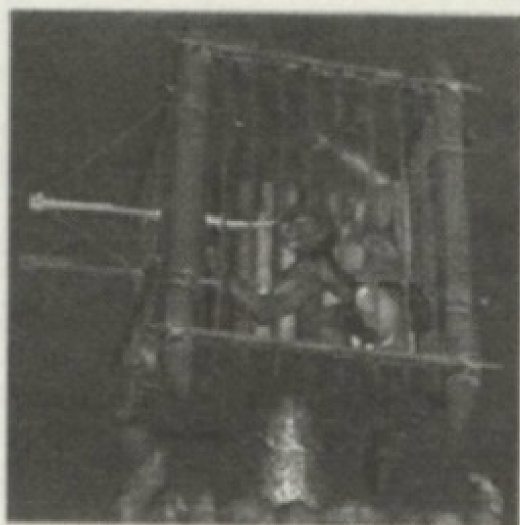
第五章　偏执多疑的花花公子

——泰德



泰德(TED)：他是个愤世嫉俗的偏执狂，黑暗是他内心深处的恶魔。主宰向来把他作为自己最好的朋友，所以这次它声称将给最好的朋友一次机会，一次可能恢复自由的机会。但这个机会却是让泰德去他最不愿意进入的黑暗之屋，解开其中神秘事件的真相。

主宰把我送到了悬崖上，这里唯一的路通向一座黑色的建筑，显然这就是“黑暗之屋”。空中一只飞鹰盘旋而来，在地上留下一个直指那栋建筑的箭头，这分明就是主宰要我进入这间屋子，看来我没有选择。



“黑暗之屋”里的布置多少有点出乎我的意料。这里并排放着五台显示屏，上面显示的内容对我都有不同的意义，而且每台显示屏的右边都有一个掌形按钮。我试着按下第二台显示内容是城堡的，瞬间我的感觉断了线。回过神来时，面前的情景赫然正是屏幕里的景象，直觉告诉我神秘事件肯定就在其中。尽管这里到处弥漫着一种压抑、阴森的气氛，远处不断传来狼群的嚎叫，但我还是没多考虑就往城堡里走。因为自由，哪怕是主宰口中的自由，对我这样一个已经109年没有感受过自由快乐的人来说依然是个不可抗拒的诱惑。

这里是一座地道的中世纪城堡，奇怪的是墙上的两张挂毯上画着的分别是我暗恋多年的天使爱伦与骑士打扮的自己。难道主宰竟已知道我内心深处的点点滴滴？不禁一丝诡异油然而升，因为我以为我喜欢女人称我白马王子的虚荣和偷偷喜欢爱伦的感情向来隐藏得很好，我实在对挂毯上的内容无法理解，莫非这是主宰向我暗示在它背后想要偷偷作什么手脚都无异于作茧自缚？带着这样的疑问我进入了左边的房间。

这里的一切看上去都象是一间皇室成员的卧室。我四下看了看，发现书柜是对我有帮助的。抽了几本翻看，其中有《堂·吉柯德》、《浮士德》、《但丁神曲》。不过最能引起我注意的倒是国王的手记(JOURNEY)，里面说到了这个城堡中发生的故事：国王娶了一个漂亮的新娘，她



自然成了公主爱伦的后母。可这位新娘非常迷恋邪恶的黑魔法，终于有一天她开始变老变丑，爱伦则突然陷入昏迷，沉睡不起。国王面对这突如其来的变化不知所措，只得在王后的建议下派出一队又一队的士兵远行求解药，但是都杳无音讯。最后国王不得不冒着狼群吞噬的威胁亲自出马，结果同样一去不返……

看完这个城堡的没落史后，我走进了中间的房间，只见一名柔美却又憔悴的女子躺在床上，上前一看，她就是爱伦。看到面前这个自己朝思暮想的女人，我的心情真是难以言状。当我靠近她时，她醒了过来并用非常细微的声音告诉我她觉得自己已时日不多了。她很坚信自己的奇怪病症是由她的后母造成的，因为自

从后母开始变丑变老，这个心如蛇蝎的女人就对一切美丽的事物产生了无比的憎恨，青春美丽的爱伦当然成了她首选的报复对象。幸好爱伦有一面小镜作为自己的护身符，才使后母不敢靠近她。所以爱伦要我去梳妆台取来小镜给她，可我无论如何也找不到，最后只得把这个不幸的消息告诉她。爱伦得知后竟非常激动，口口声声要我千万要找回这面镜子，因为它除了能驱赶她的后

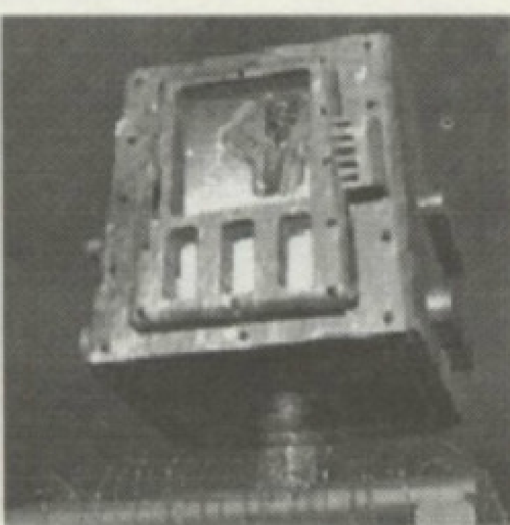


母，还能了结她悲惨的命运。我无奈地答应了她，尽管我知道她所谓的"了结"就是死，不过这也许是唯一能替她解脱痛苦的办法了。

右边的房间充满了一股邪气，这一定是王后的寝室。我看见地板上有一片带血的玻璃碎片，就把它收入了囊中。书架上摆放着许多有关黑魔法的书，其中一本中的一段文字下面划了红线，我暗暗记下了上面的内容——"沙加特(SURGAT)，可以开启任何锁的恶魔"。

下面的房间一看便知是厨房，这里有位女佣正在忙着干活。我彬彬有礼地向她询问镜子的下落，怎料她却一个劲地骚首弄姿，分明是想勾引我。然而我心爱的爱伦早已占据了我所有的心灵，因此我断然拒绝了她的要求。对于我的答复她非常不快，转而要我修理边上那台破炉子。我弄了一身臭汗修好后才知那女佣对镜子根本一无所知。愚弄！欺骗！这些作法曾是我对许多女子经常把玩的伎俩，现在终于也轮到自己了，也许这就是报应？

离开厨房，我听见远处有人在窃窃私语。他们说爱伦现在这种半死不活的情况根本就是受了诅咒的结果，最后他们提到需要一名王子来打开通往另一世界的门。这是什么意思？迫切的心情促使我循着声音向最右边的门走去，来到了一个祭坛模样的地方，此地给我的感觉与王后的寝室一样邪恶。可刚才似乎还在这里谈话的人却已不知去向，倒是这里其中一尊石像鬼雕像手中的小雕像兴许能派上用场。果然我用它不费吹灰之力就修好了大门，接着我推动边上的骑士盔甲顶住大门，这下总算可以摆脱那些嗜血狼群的威胁了。回到祭坛那里，我仔细的搜查了一遍，因为我总觉得那些



人不可能凭空消失。经过一番努力，最终在我推动右边的一个火把时，边上的石像凹陷入墙中让出了一条暗道。

籍由暗道我来到了密室，映入眼帘的景象一点也不出乎我的意料。地上是一个由蜡烛和白线构成的五芒星，墙上则挂着奇怪的符号。站在面前的老婆娘无疑就是爱伦那个走火入魔的后母了。她激动地说我就是王子，只有我能够拯救爱伦，因为只有我可以开启通往另一世界的通道。我和她交谈了好一会儿，原来这个女人也要我把镜子找来，但她要我弄碎它，因为只有这样她才能接近爱伦，才能把爱伦作为祭品来成就她的魔法仪式，为此她开出了让我得到自由的条件。这时我才明白主宰所谓的得到自由原来是要我背叛自己最心爱的人。是的，我渴望自由，但我宁可被永远禁锢也绝不背叛爱伦！

当我回到爱伦的房间里，一旁竟突然冒出个红衣恶魔。一问才知它正等着接收爱伦那即将脱壳而出的灵魂。我忙把这告诉了爱伦，可对生命早已失去信心的她对此根本无动于衷，她只想我能找来那面能让她最终解脱的镜子。

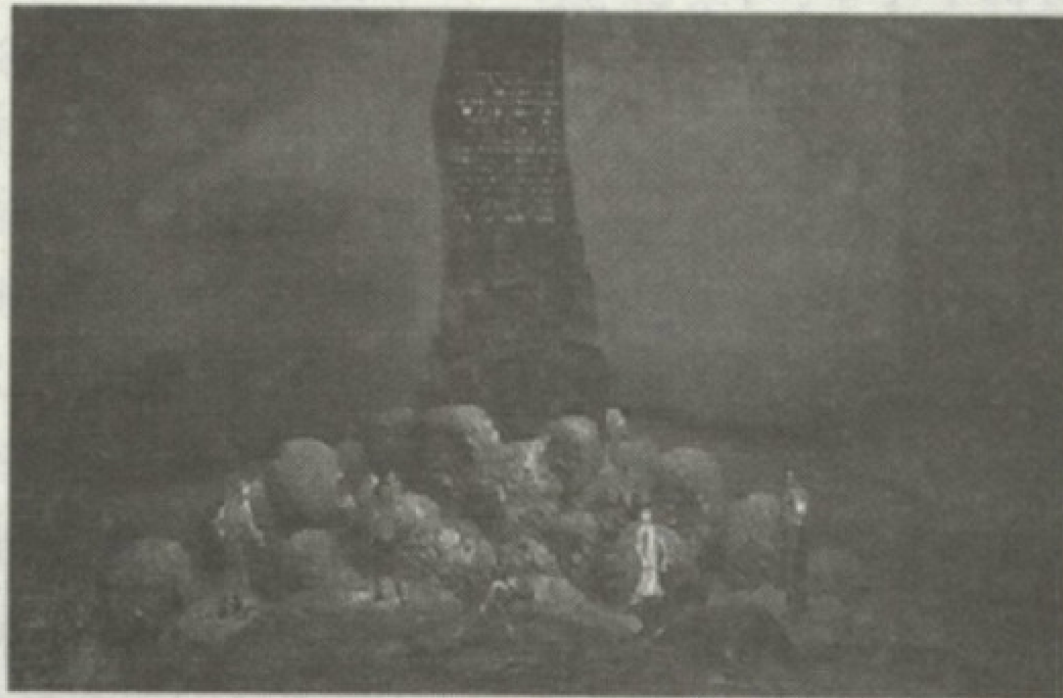
我到王后的寝室翻遍所有的书希望能有什么新发现，终于如愿以偿地找到了召唤恶魔沙加特的方法和施在爱伦身上的魔法咒语。我立刻回到密室对那个黑心黑肺的女人以毒攻毒，果然在我念完咒语之后，她应声倒下，手中掉出一支粉笔。我照着书中所述，用粉笔完成魔法阵唤来了恶魔沙加特。这个面目丑陋的家伙声称自己被召唤后需要完成一个交易才能回到它的世界。而我一直怀疑厨房里那个锁着的房间藏着秘密，所以就希望它能替我把那里打开。但是沙加特因为被召唤而失去了任何的特殊能力，得要一些食物来恢复。我不假思索的就交出了带血的玻璃碎片，这对它来说应该是再合适不过了。



沙加特没有食言，在它品尝着鲜血的美味时已经把那扇门打开了，所以我到那里只一推门就开了。迎面是一幅大挂毯，上面的内容正是那红衣恶魔，而它手中握着的分明就是那面镜子，原来是这家伙搞的鬼。在和它当面对质之前，我还是先回沙加特那里，告诉它

我们之间的交易已经完成了。谁知它竟说这只是蒜皮小事，而它所谓的大交易是让它得到一个大祭品——爱伦的灵魂，对我而言则是替我打开通向另一个世界的门给我自由。自由和爱情，面对我最珍爱的两样东西，我无法作出割舍，只得暂时告别沙加特先去找红衣恶魔对质。

当我再次进入爱伦的房间时，爱伦的另一旁又出现了一个天使，于是我先和它交谈了起来，原来它是来指引爱伦的灵魂上天堂的。接着我开始向那恶魔追问镜子的下落，它知道我看到了挂毯无法抵赖，只得告诉我镜子藏在一个天使永远也不可能靠近的地方。对，一定在那儿！我立刻赶到左边的房间里，从书架上取下《但丁神曲》(DIVINE COMEDY)，果然镜子就在这本描写地狱的书中。回到爱伦那里，我先用这面神镜把恶魔吸进去，再把它交给爱伦。我最爱的女子看了看镜子终于结束了痛苦的生命。一旁的天使临走前安慰我——她已经前往天国了，我应该可以放心了。



爱伦已经走了，我也该作个了结了。在沙加特的魔法阵前我把镜子砸碎放出了恶魔，这下两个家伙开始争吵不休，忽然沙加特冲我诡秘地一笑："我会完成我们之间的交易的。"忽然我发现自己已身处一片荒凉的废墟之中，耳畔传来沙加特的声音："这就是地球，现在这里除了死亡还有什么……"

眼前的情景再度回到黑暗，我知道游戏结束了……

第六章　主宰的末日

五人又回到了原来充满痛苦的梦魇中，突然有两个宣称是主宰分身的声音出现了，他们说现在主宰开始有了弱点，只要五人中有人愿意牺牲肉体变成病毒进入主宰的大脑中，就有机会彻底摧毁它。尼达克义无反顾地率先接受了这个任务……

虽然我知道这样做也许根本就是以卵击石，但即使会落得个粉身碎骨的下场我也绝不会放弃这样的机会，我告诉自己。

打开面前的电脑，我试着输入那个恶贯满盈、代表我所有的罪恶的年代"1945"，从而进入了系统。然后我选择了"延伸桥梁"，只见右边大坑的对岸伸出了一只机械手掌。通过手掌我来到了一处被火焰包围的五芒星祭坛，直觉告诉我得用召唤的粉笔(SUMMONING)。果然召来了恶魔沙加特，在和他的一番唇枪舌剑中，有一条消息差点让我停止了心跳——月球上还有一些被冷藏的人类！突然我觉得自己肩上的担子似乎重了数千倍，我将要做的事已不仅仅是我自己的复仇，整个人类的命运都掌握我的手中……。一番争执后我坚决不给它意味毁灭的光碟(ENTROPY)。当它退而求次要我使用代表同情的娃娃(COMPASSION)，我才将其给了它。沙加特消失了，取而代之的是主宰体内两台超级电脑的化身，它们在发泄了一通对主宰的不满后就怂恿我去破坏主宰，并告诉了我方法。哼，也许你们是真心要消灭主宰，但你们与主宰并没有什么本质的区别。虽然心中对它们并不信任，但为了消灭主宰，我只好先按它们所说的那样把代表主宰的"本我"(EGO)、"自我"(ID)、"超我"(SUPEREGO)驱赶到祭坛。我先一一唤醒了它们，而后分别对"本我"使用代表原谅的日记(FORGIVENESS)、对"自我"使用代表同情的娃娃、对"超我"使用代表清晰的镜子(CLARITY)，终于把它们都送到了祭坛。



当这些丑恶的面孔聚集在一起时，一出闹剧也随之上演了。它们相互吹捧着，讨论着如何折磨月球上的750条生命。因为对它们而言，这750个人只是除我们5人外另外的750个玩具！我冷眼旁观着，虽然显得十分冷静，但我知道我那只握着代表毁灭的光盘的手心中已满是汗水，而整个人类的存亡也就在这只手中了。噢，该结束了，一切都结束了！主宰，你号称永生不灭的生命也该结束了！我慢慢地举起了光盘……

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文、英文	类型	冒险
画面	★★★★	总评：83 晶合实验室	
音响	★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★		

注：本游戏中的所有动作只限于行走(WALK TO)、观察(LOOK AT)、拿取(TAKE)、使用(USE)、交谈(TALK TO)、咀嚼(SWALLOW)、交给(GIVE)、推动(PUSH)八个动作，以上攻略为了保持故事的完整与流畅性没有刻意的将上述的这些关键动作一一扣入文中，各位玩家在游戏时可略加尝试。



《魔法军团》(WARLOCKS)

GAMEONE 是香港著名的软件工作室,《求婚 365 日》和《精武战警》在国内还是有一定影响力的,马上他们的《魔法军团》就要和大家见面了。故事的设定在一个虚构的世界,但眼尖的朋友会发现其中充满了十九世纪欧洲的氛围,再加上游戏采用了"版图动画"的方法来表现大至场景、建筑物、交通工具,小至人物、动物、橱窗内的蛋糕……使得这些 3D CG 构成的物件都栩栩如生,给人耳目一新的感觉,仿佛回到了《太空战士Ⅶ》的世界。游戏中那些人物除了可使用多种武器,如刀、剑、指环,而且随着某种武器熟练程度的增加,人物就能用该武器发出威力强大的"奥义"攻击;魔法攻击在游戏中也是重点,640×480 的解析度和每秒 15 帧的动画很有魄力,而且法术种类繁多,可以让玩家去好好研究一次。

《少女魔法师》

老爷爷,请你教我成为魔法师的方法好吗?好的,不过你要乖乖地听话,并帮我干一些活,如收拾房间啦、做试验啦等等。好吧!只要能成为魔法师我什么都肯干。那你就先到森林中去找……这是日本卡通漫画的对白吧!其实不然,这是日本 TGL 公司制作一款基于 WIN95 的 RPG 游戏。玩家扮演的可爱的女孩叫做"佩莉"(还有莱姆和那姿供你选择),她想成为魔法师而拜老爷爷为师,在爷爷的森林小屋里学习魔法。讲到这里,玩家铁定认为这个游戏只是 RPG 而已,其实它还有养成的成分掺杂其中,这下玩家们又有机会重温《美少女梦工厂Ⅱ》中养育小女孩的旧梦了!《少女魔法师》游戏中的魔法种类共有 100 多种之多,这个前提是你必须好好地修炼才行哦!虽然魔法种类繁多,但是游戏的操作简单且容易上手。画面嘛!TGL 的画风,一定不会让大家失望,且不说别的,就看那小女孩可爱的步伐,轻快的脚步,让人觉的当小孩真好,总是无忧无虑的。好了!不和大家多讲了,我要去帮助佩莉找东西去了。希望你也有朝一日能帮助小女孩梦想成真。

《雷神之锤Ⅱ》(QUAKE Ⅱ)

最近有很多公司利用 QUAKE 的引擎来开发他们自己的游戏,甚至大名鼎鼎的 3DREALMS 也要用 QUAKE 的引擎制作《毁灭公爵》的续集《永远的毁灭公爵》。那么 id 在干什么呢?当然不是在睡大觉,QUKAE Ⅱ 预计将于年底推出。制作人员对 QUKAE Ⅱ 赞不绝口,说它相对与一代有相当大的改进,主要表现在绘图引擎的进步,将使用更多的多边形来构成物体,这种情形下的人物、物品、场景都会更精细、更真实;还提高了环境会物件的互动性,比如玩家能够打破窗户,进入另一个房间(这到是有点儿学习《毁灭公爵》了)。再有,就是 id 最擅长的网络对战部分,达到前所未有的 32 人。

《电脑战机 MMX》(VIRUAL ON MMX)

继《世嘉冠军拉力赛 PC》之后,SEGA 又把在街机上长胜不衰的对战名作《电脑战机》(VIRTUALON)搬上了 PC。这是 SEGA 推出的第一个基于 Pentium MMX 处理器的游戏。我一向认为 SEGA 对 PC 的硬件机能理解的不够透彻,所推出的游戏经常轻易地的把 P166 拖成乌龟。这款新发售的《电脑战机》所要求的配置简直使人难以忍受,游戏最低需要奔腾 MMX 166、32MB 内存和 4×CDROM(好在没要 DVD)。游戏完全屏蔽了所有的普通奔腾芯片和 16MB 内存的玩家,这个配置在业界恐怕是最高的了。而 SEGA 却对此另有说道,SEGA 的发言人对 PC 版的《电脑战机》大加赞赏,说此次移植的并非是土星版,而是那有不俗光影效果的街机版。游戏支持分屏、串口、MODEM 和 INTERNET 互连(估计年内 SEGA 的服务器会比较悠闲),看来 SEGA 还是非常善于取长补短的吗!基于 MMX 的强劲能力,这款电脑版的《电脑战机》表现出了前所未有的效果,8 种机器人和 10 个场景全部由多边形即时计算而成,而且那 800X600 的真彩画面所产生的效果已在土星之上了。不管怎样,这款 MMX 版的《电脑战机》给我们带来了 PC GAME 在技术上最前卫的东西,让我们看到了 PC 游戏的将来。



北京 李靖

罗曜快报

兼并狂潮中的 EA

近日最惊人的新闻便是电子艺界斥资 1.25 亿美元收购了著名的 Maxis,使之成为 EA 旗下的第六家全资子公司,在未来的《模拟城市 3000》的包装盒上,我们毫无疑问会看到 EA 的标志。与此同时,EA 做为全球数一数二的发行商,还代理发行着许多著名制作公司的产品,以《魔域迷踪》系列和《Derby 大赛车》系列赢得广泛承认的 Psygnosis;成立伊始便以《粘土世界》一炮走红的 Dreamworks,以及 Accolade 和 20 世纪福克斯等。除了旗下的六家子公司,EA 在各地的分支机构也制作了大量优秀的游戏,我们已经见到的有 EA 加拿大分公司的《极品飞车》系列和 EA 澳大利亚分公司的《绝地风暴》,而英国 EA 正在制作的《农夫与乡巴佬》是一款结合了《魔兽争霸 II》、《文明 II》和《工人物语 II》等诸多游戏优点的模拟类游戏,预计会有不错的反响。

《暗黑破坏神》被拉下马来

我们从 Pc data 那里得知了五月份的世界游戏销售排行榜状况,《暗黑破坏神》在雄霸榜首位置四个月后,被上月排第四名的《X 战机 VS 钛战机》挤到了第二名的位置。这次的新面孔较多,《极品飞车 II》、《孤胆枪手》、《英伦霸主 II》、《农夫也疯狂》都以强劲的实力杀入了排行榜。

《地下城守护者》

6月 28 日,《地下城守护者》终于开始发售,结束了人们长达两年的等待。在游戏中,你要指挥手下的妖魔鬼怪经营你的地下城,痛击一切敢于进犯的"大侠"们。而 SONY Play Station 的用户们可能要等到明年才能玩到这款游戏。

SONY 的娱乐中心

SONY 将自己位于旧金山,占地 35 万平方英尺的大型娱乐中心命名为 METRON,这个娱乐中心将在 98 年 11 月建造完成并投入使用。METRON 中有大型剧场、电影院、街机厅、零售商店及其它多种娱乐设施。早些时候,世嘉宣布了自己将在西雅图建立娱乐中心的计划,所以 SONY 的这一举动被视为是向世嘉发出挑战。我们可以看出这两家日本公司进军美国本地娱乐业的决心。

EA 搏杀硬件市场

最近,EA 与著名的硬件厂商 Intergraph 合作,开始发售基于 3Dfx VooDoo 芯片的 3D 加速卡。EA 的认为将多媒体硬件与自己的大牌游戏捆绑发售将获得丰厚利润,而 Intergraph 看重的则是 EA 在全球各地强劲的销售网。这是 EA 在硬件市场的第二次尝试,今年初他们曾经发售过为 EA Sports 游戏专门制作的 Gravis 手柄。

跳槽——不亦乐乎?

进入 97 年以来,业界人事变更频繁,许多名制作人和制作小组纷纷跳槽,一时间颇有天下大乱之势。常言道:"分久必合,合久必分",又有人说:"人挪活,树挪死",但愿游戏公司和制作人们的这次重新组合能为游戏界注入新的活力!

近日 Virgin 宣布,Westwood 的两位创始人之一的 Brett Sperry(另一位是 Louis Castle)被任命为 Virgin 国际发展部的总裁。Brett 是 Westwood 的资深制作人,有人担心他的离去会影响 Westwood 的实力,Brett 对此给予了信心十足的回答:"Westwood 拥有大量世界一流的创作人员,它的实力并不会因为某人的离去而有任何下降。"他还说:"我希望,以我目前的职务,能够进一步地促进 Westwood 与 Virgin 长久以来良好的合作关系。"

Origin 雇用了 Ed Del Castillo 来协调他们与 Firaxis 公司之间的出版发行关系。这是一个重要的职务,因为众所周知,Firaxis 是大名鼎鼎的席德·梅尔离开 Microprose 后自组的公司,被业界广为看好。来自 Westwood 的 Ed Del Castillo 曾参与了 C&C、RED ALERT、以及 C&C 系列大量资料片的制作工作。

id 真是流年不利,主要成员纷纷跳槽。在 DOOM、QUAKE 等 id 招牌作品的制作中担任重要角色的 Sandy Peterson 近日又离开 id 加入了 Ensemble Studios(微软最近发行的《帝国时代》便是他们制作的)。id 的 Christian Antkow 说:"Sandy 的离去不会对 QUAKE II 的制作产生任何不良影响,因为实际上他并未介入 QUAKE II 的工作。"

MDK 的主创人员 Nick Bruty、Andy Astor 和 Bob Stevenson 离开 Shiny,到加州北部去组建他们自己的公司。他们已不属于 Shiny,但并未离开 Interplay 集团,并且已同意 Interplay 做为他们还未有名字的新公司的发行商。

众多游戏厂商联合要求微软支持 OpenGL

支援 OpenGLAPI 的 3D 游戏画面是非常惊人的，若是再配上强悍的 3Dfx Voodoo 晶片，恐怕次世代游戏器都要甘拜下风。但是目前 PC 上主流平台的 Windows 95 竟然都没有支援 OpenGL，只提供让游戏制作公司及消费者大搔其头的 Direct 3D，迫使许多厂商在开发 3D 游戏时除了 Direct 3D 外都会再另外开发支援 OpenGL 的版本，以期表现出最高水准的游戏画面。《雷神之槌》(Quake)与《古墓丽影》(Tomb Raider)都是很好的例子，但这却是十分浪费人力的行为，因此包括 ION Storm、Electronic Arts、Totally Games、id Software、Bioware and Parallax Software 等游戏制作公司，近日联合向微软发了一封信，要求微软开发出支援 OpenGL 的应用程式界面。对此微软作出回应，邀请这些游戏公司在 7 月 18 日左右协商讨论这方面的相关事宜。但 id Software 的 John Carmack 却表示他仍然没有收到来自 MicroSoft 此次协商会议的通知，并对 MicroSoft 是否会顺应民意在 Windows 95 内加入 OpenGL 的 API 感到悲观，并坚定的表明不会被 MicroSoft 盲目的牵着鼻子走，而且此后该公司的《雷神之槌》的相关产品都会以 OpenGL 为基础。同样，Interplay 旗下的 Parallax Software 也表明《天旋地转Ⅲ》(Descent Ⅲ)将会以 OpenGL 来开发。

SEGAPC 的 97 下半年移植计划

许多 PC 玩家对 SEGA 在 PC 上移植其 Saturn 上的热门游戏非常热衷，事实上 SEGAPC 推出的此类游戏也的确有口碑。在 97 年下半年 SEGA 又会有一些人气大作的移植，以下就是有关的发行计划：

《VR 战士 2》(Virtua Fighter 2)	97 年 7 月
《超级摩托》(Manxx TT Superbike)	97 年 7 月
《世界杯足球 98》(World Soccer '98)	97 年 7 月
《VR 特警 2》(Virtua Squad 2)	97 年 9 月
《VR 战士对格斗之蛇》(Fighters Megamix)	97 年 9 月
《环游美国豪华版》(Daytona Championship Circuit Edition)	97 年 9 月
《音速小子 3D》(Sonic 3D Blast)	97 年 10 月

三叶虫(Trilobyte)公司的最新动向

《第十一小时》(The 11th Hour)虽然没有取得预期的成功，但是三叶虫(Trilobyte)公司仍然决定开发《第七位访客Ⅲ》(The 7th Guest Ⅲ))已挽颓势，预计将在 98 年末才能正式上市。在此之前三叶虫将在今年暑期推出《第七位访客》与《第十一小时》的 WIN 95 版本。

《太空战士》(Final Fantasy)系列 PC 版的发售计划

Square 近期宣布《太空战士Ⅶ》的日文 WIN 95 版和英文 WIN 95 版预计将分别在今年 12 月和明年 6 月发售。而且在此之前，《太空战士Ⅴ》和《《太空战士Ⅵ》的 WIN 95 版应该在今年 8 月和 10 月就已经和玩家们见面了！此外，《太空战士》系列还将在这之后以中文版的形态推出，预计第一个产品将在今年秋天问世！

《绝地风暴》(KKND)又有续作

Beam Software 的《绝地风暴》取得成功后，计划在今年秋季推出这个游戏的资料片，其中将加入数十个新任务以及一些雨雪的天气变化，可能还会有一神秘的第三方介入战争。另外，《绝地风暴Ⅱ》的开发也已开始进行，同时 Beam Software 还在制作一个类似《暗黑破坏神》(Diablo)的游戏《异星地球》(Alien Earth)。

Blizzard 的新开发计划

在《星际争霸》(Starcraft)一拖再拖的情况下，Blizzard 又传出将在今年 11 月推出其魔兽系列的冒险游戏《魔族王子》(Lord of the Clans)。但事实上最令人期待还是《魔兽争霸Ⅲ》(WarCraft Ⅲ)和《暗黑破坏神Ⅱ》(Diablo Ⅱ)，我们现在对它们一无所知。不过只要 Blizzard 不再玩跳票的伎俩，这两款续作将在 1998 年的第二和第三季度现身。

Tex Murphy 系列最新作名称一变再变

由 Access Software 制作的号称本世纪最后一个老式侦探 Tex Murphy 系列最新作的名字又进行了变更，继几星期前刚刚改名为《毒誓》(Poison Pawn)后，最近又改成了《监视者》(Overseer)。该系列的前两作为《杀人月》(Under A Killing Moon)与《潘多拉密令》(The Pandora Device)。

Blizzard 拟扩建 Battle.net

Blizzard 宣布《暗黑破坏神》(Diablo)已售出了七十五万份，已有七十万的注册用户在 battle.net 上享受了大约一千三百万次该游戏的无穷魅力。同时 Blizzard 还声称宣布他们将在今年的晚些时候扩建 Battle.net。第一步是建立一个由 Internet 服务商所构成的全球网络，紧接着要作的就是修订一套由每个注册玩家独一无二的序列号、挑战等级、全球等级鉴定系统、根据等级而定的玩者描述、加盟系统以及完整的游戏统计所组成的庞大的网络系统。

Westwood 宣布下半年游戏发行计划

Westwood Studios 于 6 月 26 日向公众宣布了其一系列倍受关注游戏的发行计划：

《黑暗王座Ⅱ——命运之守护神》	8 月 26 日
《命令与征服——唯一幸存者》	9 月 15 日
《银翼杀手》(Blade Runner)	11 月 4 日





信长之野望Ⅶ——将星录

北京　心雨

制作公司		光荣	
载体	光碟	系统	JWIN 95
语种	日文	类型	战略

提起日本的光荣公司，大家首先想到的大概是《三国志》系列吧，其实在日本最受欢迎的却是《信长之野望》系列，本文所讲的，就是这个系列的最新作——《将星录》。这个系列笔者是从第六代——《天翔记》开始接触的，相信国内的广大玩友也是如此，因为这是“信长”系列较成熟的一款产品，那些比较古老的前作，象《霸王传》和《武将风云录》等等，早已随着历史的长河而消逝。除非你想研究日本的历史或《信长之野望》的历史，否则是没有必要碰这些古董，因为《将星录》已将“信长”系列发扬广大，并作为光荣公司 WIN95 平台下的第一款战略游戏发行。



进入游戏，一张 800×600 256 色的日本地图便跳入我的眼睛，那种感受比当初看到《三国志Ⅳ》的全中国地图还要强烈，它不但将日本的山川河流、地形地貌刻画得细致入微，连在地图上行走的武将也看得清清楚楚(比《太阁立志传Ⅱ》的 16 色漂亮多了)。玩友的主要活动均是在大地图上完成的，这包括内政、外交、军事等指令。城市的建设在此游戏中变成了相当重要的一个方面，也将是你花费最多时间的地方。主地图被画成一个一个的方格，除了山脉、小河等地方，都可以进行内政用途。内政指令分为农业、商业和建设三种。农业包括开垦与治水；商业可造町和关所；建设则有建村落、支城和加强城防的选择。这些任务，都要指派武将执行，因此在地图上能够看到许多可爱的小人，有的挥锄头开垦荒田、有的拿着锤子建城，样子甚为可爱，而且不久地图上就会出现一些成果，看到城市周围的一片片的农田和商业区，我竟然找到了“模拟城市”的感觉。内政方面的指令确实比较繁杂，尤其到了游戏后期，管辖的地区增大了许多，若再一个一个地下指令就比较可怕。幸好游戏有自动的指令，玩家只要下达大方向的指令即可，那些武将就会自己找事做，相当方便。但电脑总不会和玩家的想法一致，所以有时也要手动更改一下。

现在的回合制战略游戏都大量地加入了 RPG 因素，《将星录》也不例外。片头是真人演出的电影，搭配雄壮而又悲凉的音乐，让人仿佛又回到了那个战乱的年代，在游戏的过程中也有大量的历史事件发生，甚至还有真人的过场动画。每员武将也不是一成不变的，玩家可以通过家宝提高他的技能，遗憾的是上一代中实战锻炼、教学和御前比赛等作法被取消了。一员武将的忠诚度也只能用家宝和官位来提升，可能是因为这个原因，《将星录》中的官位增加到了 250 种，看起来颇为盛大。

《将星录》的战斗场面看起来是从《太阁立志传Ⅱ》改良来的，而不是《天翔记》。平原的战斗画面只不过是在一个 3×6 的小区域进行，而且双方各一名武将带领的五个小队；笼城战还取消了在《天翔记》中很好用的翻城墙，使得进攻更加困难，如果没有人会“忍术”的话，即使比对方多一倍的兵力也是很难胜利的。



虽然《将星录》有很多令人遗憾的地方，但毕竟有了相当大的创新，尤其是在音乐和画面上和以往的光荣作品有了一定的飞跃，因此付出的代价就是奔腾机和 16M 内存。

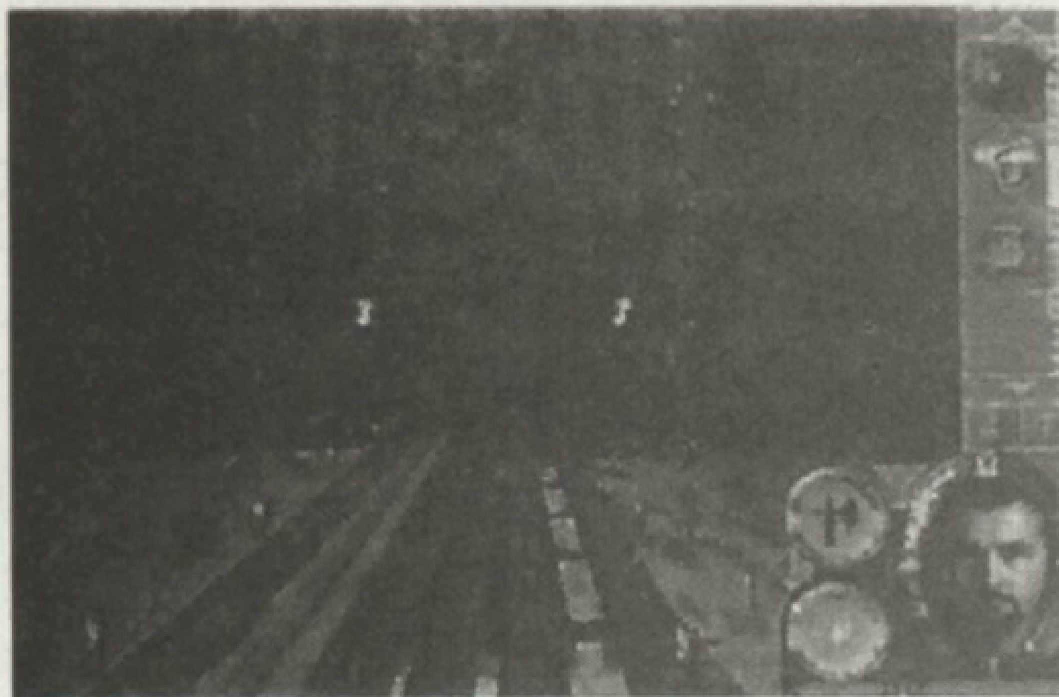


黑暗王座Ⅱ
LANDOFLORE Ⅱ

北京　心雨

制作公司		光荣	
载体	光碟	系统	JWIN 95
语种	日文	类型	战略

在几千年前，远古之神来到这个世界，但他们有一个最高指导原则——不干涉当地居民的生活。但是，过了一段时间，诸神中的Belial开始将一些科技传授给当地的民族——Dracoids，随着该民族力量和野心的逐渐增大，Dracoids开始侵略周围的其他种族。这时另一位神



Draracle开始帮助一支即将灭绝的种族——Hulines，才稍稍阻止战乱的进一步扩大。其他的神对Belial介入当地居民的发展感到不满，就命令Draracle将Belial所统治的世界消灭掉。Belial对此早有防范，他在地底创造了一只巨大的蜘蛛来守卫他的灵魂，蜘蛛处于休眠的状态，并且悄悄吸收诸神的魔力直到可以让Belial苏醒为止。恰好诸神在这时达成了一个协议，他们要离开这里一段时间，只留下Draracle看守Belial，就这样过了数千年。时间一晃转到现在，黑暗女巫Scotia发现了诸神留下的魔法物品——地底面具(Nether Mask)，当她正想用面具实现她的目标时遭到杀害。临终前，她将面具传授给她的儿子——Luther，不过Luther却和面具结合，变成了异形。

以上就是即将于这个月推出的角色扮演大作——《黑暗王座Ⅱ》的故事背景，在游戏中玩家将扮演Luther，一方面Belial要追杀Luther，才能得到足够的魔法重生；另一方面Draracle的属下在进行一项计划。因此，Luther也就是玩家被夹在两者之间，同时自身还受到面具的诅咒，可以说处于极端困难又危险重重的境地，就这样，游戏开始了。

《黑暗王座Ⅱ》号称是历史上的第一款3DRPG，因此游戏的3D引擎设计得非常精良，在SVGA的模式下，场景和道具看起来都是如此真实，即便在VGA模式下，也不损害WESTWOOD精致的画风。游戏的设计人员提到，由于地底面具的关系，决定了玩家有多种形态的变化，也使得游戏更多样化。通过面具，玩家可以在人类、小蜥蜴与十英尺高的野兽之间切换。虽然大部分时间玩家是以人类进行游戏，不过变成小蜥蜴可到达一些人类无法进入的地域。三种形态各有各的好处，人类自不必说，和大多数的RPG一样；小蜥蜴可以躲避人类守卫，但在黑暗中的蟑螂就成为你的最大敌人；变成野兽时，虽不能使用魔法，但武器的攻击能力大大加强。所以在何种环境下，使用哪一种形态就显得非常重要，这样也令游戏的可玩性大增。

《黑暗王座Ⅱ》的制作时间长达四年，不过，WESTWOOD似乎没有浪费一刻的时间，丰富的故事情节和多样化的魔法、武器、道具都让人惊叹。此外，游戏中有大量的秘密地点，如果玩家细心的话，就可以找到这些隐秘所在，增添玩家探索和冒险的乐趣。《黑暗王座Ⅱ》的制作人员Lweis回首游戏制作的过程时说，这套游戏的制作确实遇到了不少的困难，有技术方面的，也有创意上的，虽然3D技术没有QUAKE先进，但从结果来看，许多当初的构想都能够实现，没有枉费这几年的辛勤工作，相信一定能令玩家满意。





赤　壁

北京　陈雷

制作公司		前导软件	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	中文	类型	战略

从听说前导公司在制作《赤壁》这样一个游戏之日起，它便一直是我心中瞩目的焦点。相信很多玩家的心理也同我一样：对于三国这样一个题材，对于即时战略这样一种模式，无论单独拿出那一样，都已是我们心中的最爱，何况将它们结合在一起，如何能够不令我辈性情中人为之心驰神往呢？然而在苦苦等待的背后，我又免不了心存疑虑：鉴于国产游戏迄今为止有目共睹的制作水平，《赤壁》会不会成为又一个……呢？凭心而论，《赤壁》并非第一款令我翘首以盼的国产游戏：很多国内公司在产品设计之初宣传的选题和创作思想都曾让我感到过惊喜，然而真正等到游戏出笼，结果却……“嘿嘿”也就不必多说了。所以，对于《赤壁》，我虽然关注，却并没有奢求。有的只是一点点起码的希望：别破坏了“三国”这个对于中国人来说很神圣的题材。

时间过的真快，转眼间《赤壁》已经上市发行了。我当然不会袖手旁观……

“怎么形容第一次见到它的心情呢？”我真的感觉有点兴奋：因为在短短的个把小时之内，它已经让我开始觉得有些好玩。



在顺利的安装、运行之后，继而让我感到不解的便是《赤壁》的画面。虽然采用了 640×480 256 色的显示模式，游戏的图形效果仍显粗糙，比 C&C 的 320×200 还不如。但各种建筑造型逼真：无论帅府军营的巍峨宏大、还是民居村舍的小巧精致，都描绘得栩栩如生；自然景色也不遑多让：葱郁的森林、金黄的麦田、以及上下起伏的高原丘陵……无不鲜艳生动，足见设计者在画面的制作上下了不少功夫。除了贴图质量的好坏，另一个决定游戏观感如何的主要因素在于角色的动作逼真程度，《赤壁》的这方面也让人比较满意：比如武将阵亡时先会手中挥剑，捂住伤口，然后再向后缓缓倒下，样子似乎还真有一点壮烈。

《赤壁》最让我感到高兴的地方莫过于它已经具有了一定的可玩性。一种纯正的“魔兽”式的风格让人倍感亲切：工兵砍伐树木、收割粮食、采集铁矿，最后在钱庄里变成白花花的银子。然后，你可以用此兴建各种建筑、“产兵生马”，建立自己的部队，与敌人进行战斗。在吸收其它游戏优点的同时，《赤壁》中的许多独创性设计更加让人兴奋不已：首先游戏引入了“英雄”的设计（虽然魔兽Ⅱ资料片中已有这种设计，但虚构的英雄怎能与三国的豪杰相提并论呢？），赵云、关羽、张飞……这些赫赫有名的战将都会随时加入你的的军团，从他们身上你可以体会到什么是身先士卒、万夫莫当。人物的级别会随着游戏的进程逐步提升，能力也越来越强。由此，我们不难感觉到游戏引入了一定的 RPG 成份。其次，在作战过程中，玩家可以对将领下达各种特定的指令：诸如计谋、阵型、单挑等等，并非一味的狂攻滥打。对于善于用智的玩家，往往可以事半功倍。是不是有点 SLG 的味道？以我个人的看法，这是一种能够体现古代战争精髓的设计。

游戏的操作和“魔兽”相仿，但更繁杂一些。比如金钱不能直接得到，必需靠卖物资才能获取，这在建设时期还能忍受，到了时间就是生命的战斗时，就让人有些恼火了。由于《赤壁》的编队是自动的，只要玩家组建一组部队，机器就会自动赋予它一个编号。编号容易，但若想将一组部队中的几支部队编到其它队伍中就麻烦了，要一个一个点中，先解散、再加入才行，嗯，在 C&C 中喜欢划来划去的朋友要小心了！

《赤壁》的 AI 也做得还算可以，不过远非完美，比如部队移动时的算法就存在一定问题，有时士兵会卡在某个角落不知所措。战斗时，如果主将阵亡的话（主将总是冲在最前边），其属下的士兵会“开小差”，要是不赶紧拉住他们，他们就会在某个角落“驻扎”下来。不过，以我个人之见，《赤壁》的 AI 在国内游戏中还算较高的。

以上便是我初窥《赤壁》的所见所想，也许因为时间短暂，文字上会稍有偏颇。在国产游戏受到重大打击之后，《赤壁》第一个勇敢地上市了，表现出前导公司的自信，对于这点我们还是应该支持的。在大多数国产游戏还停留在能玩不能玩的水准之上的今天，《赤壁》率先让我们开始讨论如何使游戏更好玩的问题，这无疑又是一个飞跃。虽然《赤壁》中或隐或现“魔兽”的影子，但我并不想称其为“中国的魔兽争霸”，这并不是因为完全中文版《魔兽争霸Ⅱ》已经上市，而是因为“中国的 C&C”太让我们伤心了！

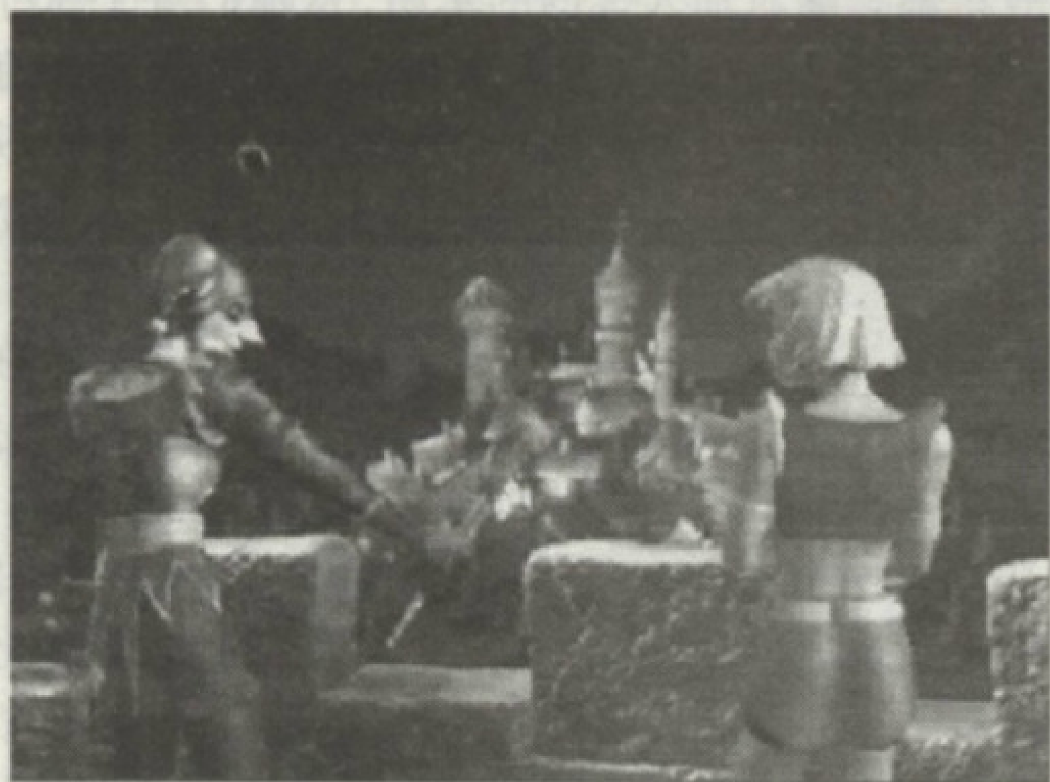


小丑奇兵
PANDEMONIUM

北京　于昱蔚

制作公司		CRYSTAL DYNAMICS	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英语	类型	动作

“电脑就是电脑，电脑的动作游戏再好也超不过游戏机！”曾经令多少电脑玩家感到气愤却又无可奈何的一句话，随着 N64 的《超级玛里奥 64》和 SS 的《梦精灵》



的推出更加让人确信无疑。然而游戏的世界在变化，由 CRYSTAL DYNAMICS 制作、VIRGIN 发行的 3D ACT 大作《小丑奇兵》彻底改变了这句话，它以梦幻般的 3D 画面，征服了众多玩家，令 PC 的动作游戏迷们如痴如醉。不亚于《超级玛里奥 64》和《梦精灵》的《小丑奇兵》证明了 PC 同样出色的机能，将 PC 上的 3D 动作类游戏推上了一个新的高峰。

一天，女魔法师 Nikki 与小丑 Fargus 在玩耍魔法时，不小心将魔书中的大怪物 Goon Honcho 放了出来，呲牙咧嘴的 Honcho 一口就将整个城堡吞了下去，Nikki 与 Fargus 吓得不知所措。他们从魔书上得知，有一座许愿塔，能够满足任何三个愿望，为了挽救城堡，Nikki 与 Fargus 毅然踏上了征途。他们历经千辛万苦，穿过了各种各样的神秘世界，终于来到了许愿塔前…… 剧情比较简单，可游戏却并不简单，穿梭在 3D 的神奇世界里，需要的是你的勇气、智慧和技巧。特别是跳跃，没有非凡的跳跃技巧，要通关可不易。整个游戏的操作十分简单：四个方向键，加上跳跃、发射和特殊键。虽然游戏没有提供存盘功能，但它对应每一关都有一个密码，输入密码就能到达相应关。



《小丑奇兵》基于 WIN 95，利用 DIRECTX 的强大功能，将游戏画面塑造得精美绝伦，充满生气，逼真的全屏高分辨 CG、神秘刺激的冒险旅程，充分营造出了一个 3D 的梦幻世界，初见此游戏的人都会被它的画面深深打动。游戏近处的场景都是由 3D 即时运算而成，加上丰富细腻的贴图，3D 感十足，远处的场景是由伪 3D 的背景图拼接而成，画面逼真柔和。值得一提的是，游戏的远近景配合十分自然，过渡巧妙，例如在游戏第一关开始，当主角身处真三维的森林中时，可以遥遥望见远处的石洞及石阶（背景图），在来到石阶上时，会发现自己已处在真三维构成的石阶上，而远处的森林又成了背景图。另外，游戏中光影效果处理的非常华丽，主角跑动带起的尘土、身上的光环以及推出的气浪都是画面中最漂亮的部分，为游戏增色不少。视角选取得也不错，远近的推拉，方向的转动，都给人一种电影式的感觉，俯视、仰视、侧视、前视、后视等各种视角都会在游戏中得到充分的体现，出色的视觉效果令玩者身临其境。整个游戏便如一部优秀的卡通片，让人回味无穷。游戏使用 CD 音源，在光盘上共录有 30 首 CD 音轨，时而紧张、时而怪异的音乐很好地配合游戏，使之处处都透出一股神秘感。

《小丑奇兵》支持两种模式：3D 加速卡模式和普通模式，共对应从 320×240 到 800×600 的四种显示模式。在笔者的奔腾 133(普通显卡）上能以 640×480 模式流畅地玩此游戏，感觉非常棒，不过估计在奔腾 100 下玩起来不会太爽。游戏对机器的要求是高了点，但毕竟是非比寻常的效果嘛！游戏有个明显的不足实在令人惋惜：游戏的主角相比起游戏中其他场景来就显得有点粗糙，特别是过关后迎面飞奔过来的女主角简直有点……相比下其他 3D 类游戏的主角(如《古墓丽影》)就要好得多。另外，游戏有个小秘密，可以把女主角的脸谱换成你所喜爱的脸谱（甚至可以是你自己的），这样就好看多了。游戏更新的版本将会变得更丰富好玩，它有 Nikki 和 Fargus 的傻瓜模式——自己改变游戏中的音效。有兴趣的玩家可以在 HTTP：// WWW.CRYSTALD.COM 中找到最新的版本。无论如何，《小丑奇兵》的成功是不容置疑的，称它为如今最棒的 3D ACT PC GAME 无可非议。

MUD巡礼

漫谈网络游戏MUD

(十六)

北京 迦楼罗

五星物语

The Five Star Stories

你的脑中,仍充满着对那男子的思慕吗?

如果是的话,那你就必须走上那条最辛苦最长远的道路不可……

我的女儿……请原谅我将你的身体弄得跟妖怪一般!

meight Balanche

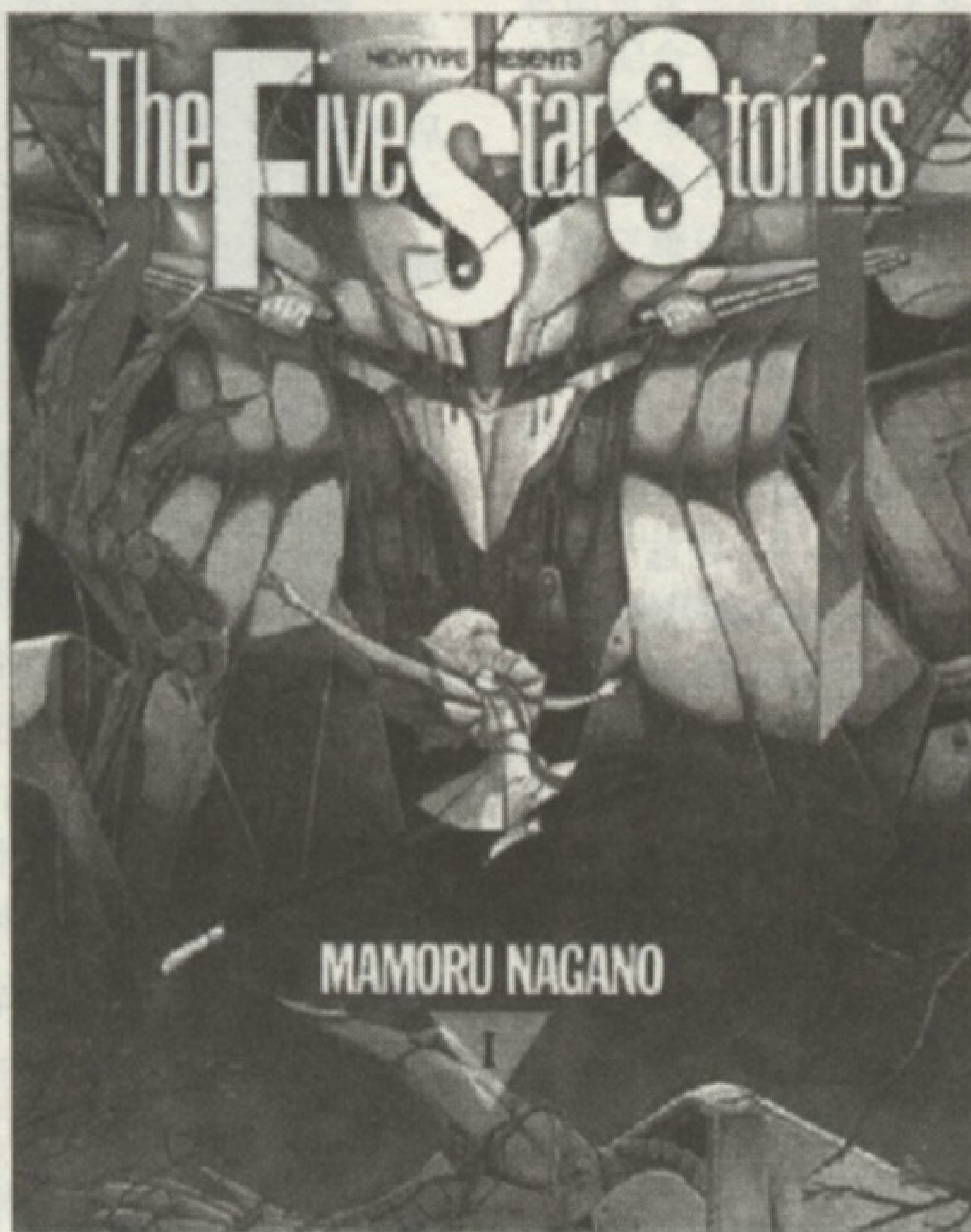
游戏规则

这个MUD是以永野护的《五星物语》为背景进行改编的。它的系统是参照《东方故事Ⅱ》制作的,所以到现在为止基本上还是个LPMUD。如果你玩过《东方故事Ⅱ》的话,那应该很容易上手,因为重要的指令都一样。《五星物语》以后的走向可能会偏向DIKUMUD,但是LP-MUD的精神会被保留。如果你看过《五星物语》的漫画,相信你会对故事背景很熟悉。如果你从来没有看过这套漫画,那也没关系,进入站中的helpstory,就可以看到数量庞大的资料,整个MUD的基础就是从这里建立的。玩家必须遵守的规定:严禁multi-login,经查属实则删除档案(所谓multi-login就是一个人同时控制两个以上的人物)。除了被抢mob外,不许PK,若犯此条,降战斗经验值五分之一(所谓PK就是攻击其他玩家,mob就是怪物)。有任何bug必须通报在线的巫师。不管有没有巫师在线上,都不得利用bug图利,违者删除档案。巫师若向玩家做出合理的要求(如收回有问题的装备),请与巫师合作。巫师并没有义务替玩家找装备或武器,所以请不要向巫师要装备。因为系统测试给玩家造成的损失,由巫师决定是否补偿玩家,玩家不得有异议。严禁使用机器人,经查属实则删除档案。严禁在本mud中使用tintin等程式,违者重罚。请玩家遵守网路伦理,不要在公用频道上攻击漫骂其他玩家或巫师。经巫师警告一次后再犯则关禁闭,再不悔改则删除档案。玩家犯以上任一条例,所有巫师皆有权做出裁决。玩家若认为巫师处理不当或不公,请自行向天神以上级巫师申诉,天神以上级巫师所做裁决为最终裁决,玩家不得有异议。玩家不得在任何频道以任何方式讨论任务或谜题的内容或解法,一经发现则删除档案。任务或谜题包括所有需要多重步骤的动作,例如要去某个地方,需要键入某个指令这类的也是谜题的一种,或是在某个区域某个地点有什么好东西,也强烈希望玩家不要告诉其他人,这样其他玩家才能享受到玩MUD的乐趣。

原作背景

这个故事发生在一个"什么都有"的世界,机械人、复制人、突变种、超能力者、超人、怪兽、妖怪、幽灵、人工生命体、改造人都有,而且不受时间限制。有乘着流星而来的外星人,KINHTUGER坦克会在柏林附近盘旋,K.O.G真的是无敌的,骑士就像忍者一样,天使也会在空中飞翔,而最厉害的是让神来当主角,几乎不是SF或幻想故事了,纯粹是个"大锅菜"的世界。而且因为时间被四次元化了,所以过去和未来都会出现。在遥远的过去,一个虔诚且爱好和平的农业小国,有一个受人爱戴的美丽公主。某天,空中突然出现许多巨大的飞船,飞船毫不留情地肆虐着大地。国王毫无办法,因为他们已经许久没有经历战争了。从飞船中走出的恶魔说出他们的来意:"我们知道这个星球有能产生各种奇迹的生命之水,快交出来吧!"国王召集了全国的学者,但没人知道生命之水的下落……"非得让你们尝尝苦头才行吗?"无情的攻击又开始了……但人们还是无法达成恶魔的要求……"看来你们是真的不知道,那就毁灭吧。我们慢慢找……""哪有这么不讲道理的事……"公主突然想起,在城堡的地下有一个水池,如果诚心祈祷的话,愿望往往都能实现。"说不定就是那个……"公主跑到水池旁,

祈祷有人能赶走恶魔。忽然奇迹出现了！在光芒中一个人影浮现："向我祈愿的人是你吗？希望拯救世人的是你吗？异界、异形的少女呀……"来者是次元全能神"水零"，交给公主五颗美丽的小石子(蛋？)"当你需要帮助时，向天空抛出它们，你的愿望就会实现，但要记住这是有代价的，要用你最宝贵的东西来交换。"公主跑到塔顶，依言将五颗石子丢向空中，但是什么也没有发生。"啊，要用我最宝贵的东西交换……"公主毫不犹豫地往塔下跳去："就用我的生命交换吧……"公主静静地躺在塔边的草地上，忽然天边出现五个光点，光点愈来愈明亮，其中似乎有什么东西存在！？龙！是龙！五条金色的、黑色的、蓝色的、绿色的，还有最大一条红白相间的龙！从它们角上放出的雷电风暴无情地摧残着恶魔们的飞船。"可恶，我们一定会回来的，只要生命之水还在这星球一天。"恶魔们仓惶地退走了。人们正大肆庆祝着胜利时，有人想到："公主呢？"当大家在草丛旁发现她时，她的身体已经冰冷了，胜利的喜悦煞时消失无踪。忽然大家听到心中传来那条红白龙的话语："公主牺牲了她自己，召唤我们前来。我等奉帝'水零'之命，永远守护着此地。"红白龙的指间流出闪闪发亮的水，淋在公主的身上，公主的身体闪着亮光慢慢浮起，消失在空中。"这就是生命之水，公主将和我们一同守护着这片土地。"



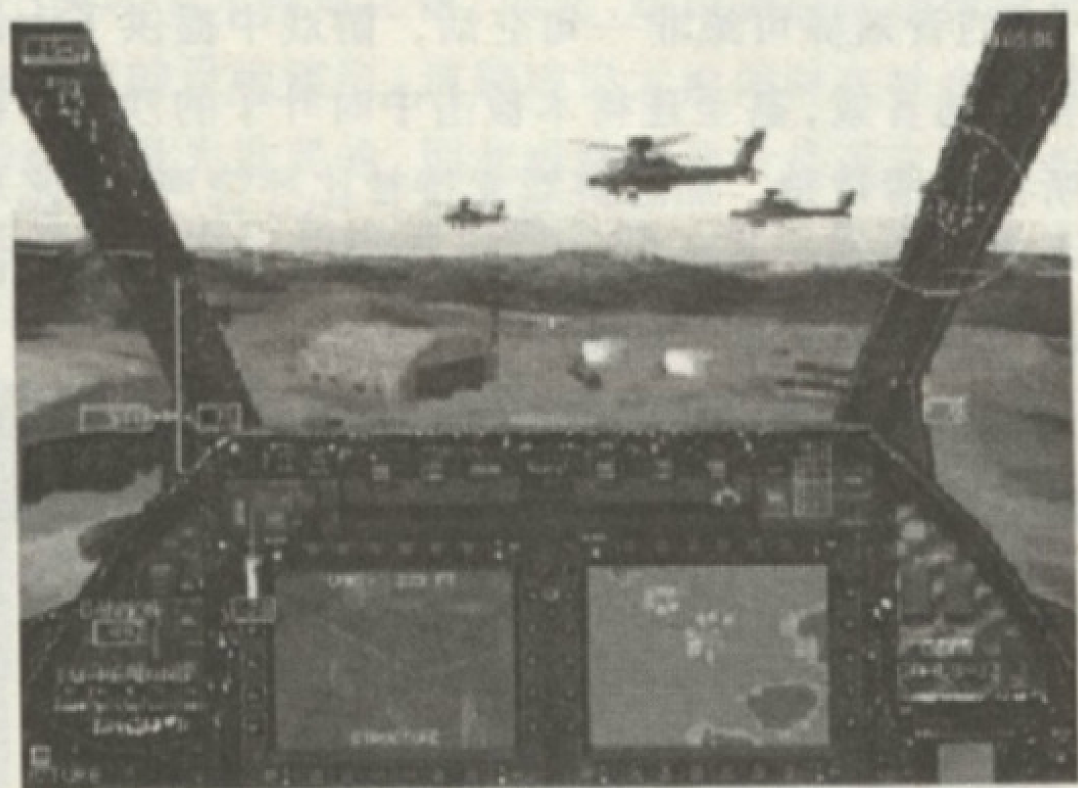
多年之后那个公主转世成了天照，开始了这个以"天照帝(GODS)"和"拉克西丝"为中心的故事。天照帝是神，身为光之神的他可以自由改变体格，做次元移动，并有着绝对不会消失的肉体，即使粉身碎骨、锉骨成灰，只要经过一些时日他仍会再生，绝对不会死的。在故事中出现的超能力者或突变种是完全不同的生命体。超能力者或突变种只是一种人类的亚种，并非人类的继承者或超越者(这是在本故事中的定义)。所以天照帝大概是在我们人类数次元上界的人吧，我们无法使死人复活(又不是玩《勇者斗恶龙》)，也无法和死人交谈，但他却能做到(又不是什么灵力)。简单地说就是这样，你可从我们和人偶或机械人模型间的关系来联想。人偶或机械人如果坏了，头被拆下来了，是无法自己修复的(理所当然)，但我们人类却能修复它，而天照帝能做的事情也是同样道理。他能让死去的或成灰的生物复活，但有这种力量的他，却不想对人类使用这种力量，因为他知这么一来世界就会乱七八糟的。他的目标是统一星团成为唯一的王，也许这并非源自野心，但不久后却杀了数十亿的人而成了邪恶的象征。而后他和以前的国王一样受到许多人反抗，却因而使得过去互相为敌的人为同一目标而团结一致。ADK 被毁坏，全星团的人都集合在"打倒天照帝"的旗帜下。看到这点，天照帝留下一句"我的工作已经达成了"而离开星团，只带着数万人和几十个 MH 黄金骑士到别的宇宙。他真正的使命似乎是把不久后即将灭亡的人的种子带到别的宇宙去，和别的人种交流，走向新的未来。似乎是连天照帝自己都不知道，另一个主角拉克西丝也一样不是凡人，而是由人类所制造出的人工生命体。她的创造之父巴兰榭在她的体内封印着无数的秘密。做为天照帝的伴侣，她是时间的魔女也是破坏的女神。她和以三次元世界上最大的能源"时间能源"为动力的 MH 黄金骑士一起到各种世界旅行：地球、异次元、过去、未来……她把带领人类前往别的宇宙的引信留给了天照帝，而她在 7776 年回到太阳星团。这一年是天照和拉克西丝重逢之时，亦是来往过去未来之间的他们的目的之一。而她在此年回到太阳星团时，卡拉米迪、蒂尔塔、博丝和亚特拉等都渐已消失了。这三个太阳毁灭了，只剩下一个成为红色巨星的南太阳及其行星朱诺。这究竟是多少年后的太阳星团呢？也许是 56 亿 7 千万年后也未可知，她成了看到太阳星团毁灭的人。还有一个主角电气骑——黄金骑士。这部 MH 是部特别的 MH，是为了在时间中旅行而制成，以光子能源和时间能源为粮食的巨人。这部 MH 本身还隐藏着许多秘密。这部 KOG 把男性和女性浮雕在剑的握把和平衡板的前端，表现其"中性"的角色，彷佛佛教中的观音大士。它是永恒的金色 MH，这三个"人"贯穿了近七千年的历史(其实是 56 亿 7 千万年)，因为他们都是像神一样，所以不得已的，他们的设定也令人分不出是男是女、是人是魔，因为普通人是无法活得如此长久的。

永远的卡曼奇—卡曼奇Ⅲ

北京 陈雷

“我的右起落架已经被打坏了，自动侦测系统疯狂的鸣笛报警。雷达屏幕上的红点越来越密，而我的导弹已经寥寥无几。突然，身后轰然一声巨响，与此同时雷达上唯一的蓝点消失了——我知道我的僚机已经惨遭不测……

这次我和战友是奉命执行拦截任务的：根据卫星发回的图片，敌人的一队物资运输车正在T80的护卫下试图穿越战区。接到命令后，我们立即起飞追踪。敌人的行进速度很快，我们直到一座空旷的山谷前才在雷达上发现它们的影子。这里离已经基地很远，但为了完成使命，我们决定孤军深入。山谷很窄而且非常曲折，两边都是一眼望不到顶的峭壁，我小心翼翼的左右摆动着机身，同时为了躲避敌人的雷达，只能贴着地面飞行。肆虐的山风甚至让我感觉到机身在微微抖动，不过此时我已无心顾及它的强劲，因为雷达上敌人的距离越来越近，我的手已经轻轻按住发射钮，随时准备向进入射程的目标发动攻击。



起初的战斗进行的很顺利，大部分地面目标很快被从视野里清除。正当我们准备消灭最后一批运输车的时候，忽然四周的峭壁上升起了无数的黑点。听着隆隆的马达声，我知道自己已经进入了“飞狼”的伏击圈……

这一切像电影一样在我的脑海里浮现，一时间心中已经感觉不到死亡的恐惧：敌人的炮火越来越密集，交织在天空就象节日的烟火一样好看……忽然机身一阵剧烈的震颤，继而开始向一边倾斜。我如梦初醒，知道自己的平衡系统也被打坏了。我开始还击，直到用玩最后一枚“毒刺”。敌人的直升机和坦克依旧像潮水般涌来，而那几辆运输车却越去越远。撤退的念头在我的脑海里一闪即逝，因为我想起了阵亡的战友。我知道此刻自己的面前并没有血光，但却不知道为什么看所有的东西都已披上一层淡淡的红色。

我调整机头，向着敌人的重围飞去。

此时我最后的武器：71颗加农炮弹。

嘿嘿……”

《卡曼奇Ⅲ》（以下简称C3）是NOVALOGIC今年力推的大作，上市之后玩家的反应非常强烈。来自各界的评价可谓毁誉参半，特别是喜欢《长弓阿帕奇》的人更戏称C3同前代作品一样，依旧是“空中DOOM”。围绕着操作真实性的讨论，C3显然出于下风。但依我个人看法，《卡曼奇》系列之所以要简化游戏的操作，反而是为了更好的体现模拟游戏的精髓——战斗的真实感。试想，如果插上翅膀的代价是缚住双手，那么还有几个人会向往蓝天呢？或许简单的操作可以更好的解放玩家的心灵去体味战斗本身的种种触目惊心。如是的设计思想在C3中得到了最好的表达，它成功地营造出了一种独特的氛围、一种自由而彪悍的感觉。就象拥有魔力一样，让每一个登上“COMMANCHE”的人都感到热血沸腾。玩游戏玩的就是一种感觉：就像我写在开头的那一段话，它并非杜撰，而是实实在在的战斗经历。一种只有在C3中才能找到的实实在在。

虽然有很多人不喜欢C3，但从来也没有谁否认过它是一款杰出的作品，因为抛开感情因素，它的制作技术确实卓而不群。《卡曼奇Ⅲ》使用的引擎是NOVALOGIC公司自己设计的VOXEL SPACE2。早在游戏开发之初，NOVALOGIC的技术官员就曾经对外界放风：VOXEL SPACE2的绘图速度将是VOXEL SPACE1的500倍！当时很多尚在津津乐道于《卡曼奇Ⅱ》的人都被这话惊得目瞪口呆。因为以那时的眼光，《卡曼奇Ⅱ》图像的清晰

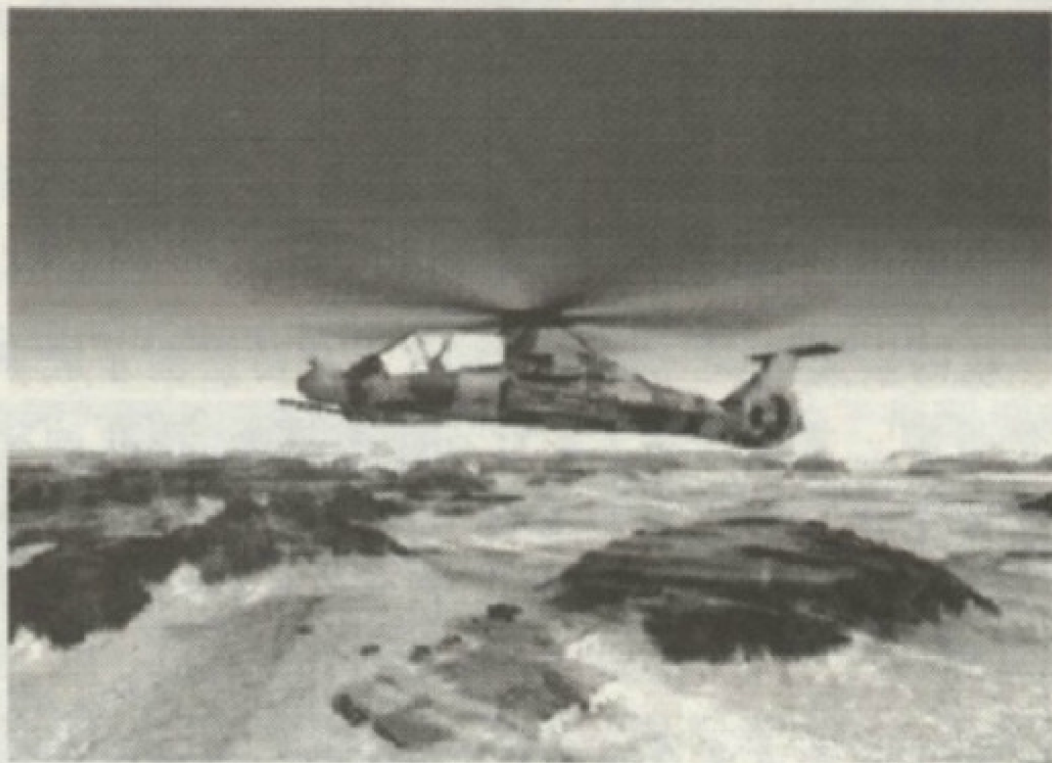
度虽然还差一些，但表现出的立体感却已经让人叹为观止了。“快500倍，究竟是什么样的概念呢？”

随着F22的发行，人们总算看到了VOXELSPACE2的庐山真面目：它的表现确实已非昔日的前辈可比。所以后来又有很多人曾经寄希望于它也能使C3拥有同样的精美程度。但由于直升机的战斗、飞行特点，游戏引擎需要实时绘制大量距离近、细节复杂的图形，比如房屋、树木、地面目标等等，面对这样几倍甚至几十倍于F22的工作量，C3的效果可能最终没能到达很多人想象中的样子。但无论如何，C3表现出来的图形质量已经成为同类游戏中的翘楚。

首先，C3中虚拟世界的3D化程度是迄今为止所有飞行模拟游戏中最好的。游戏场景中的每个物体都被赋予了非常真实的外形和结构，玩家仅仅通过屏幕上的图像就可以对游戏中的种种情况和变化产生准确的认识，因而大大提高了游戏的真实性。尽管曾经有一些同类作品的引擎也能使画面中不同武器、不同建筑等大的图像单位的差异得到再现，但说到细节方面的处理却没有一个可以同C3相提并论。举一个最简单的例子，玩家不妨仔细观察一下自己基地中的风向仪。你会发现上面的测风筒并没有被处理成是一个简单的“布条”，而是拥有自己真实的形状：它被实实在在的绘制成了一个圆筒，从不同的方向望过去，它的断面形状和长度都会发生变化。甚至连云层也不再只简单的作为一种贴图来处理，它被赋予了真实的高度和厚度，当玩家扶摇直上的时候，可以亲身体验一下云中漫步的感觉。这样细微的地方还有很多，不过我相信这些已经足以让诸位领教C3引擎的威力。如果一定要把C3与DOOM系列扯上关系，那么我想它至少也是个“空中QUAKE”。

在拥有真实的骨架之后，VOXELSPACE2的贴图功能使C3的画面变的更加有血有肉。C3纹理贴图之精细，堪称前无古人：随着战场的转移，随着环境从山林变成丘陵再变成雪地，玩家座机身上的迷彩也会相应由绿变黄，再由黄变白；所有树木上的叶子都是以片为单位绘制然后再贴到一起的，所以我们从不同的角度看到树木的样子总是不同的；如果你曾经在草坡上坠毁的话，那么草地的样子一定让你更加印象深刻：它们可不是铺在山上的绿纸，对应不同的长度，它们都拥有自己相应的深浅。那份质感，那份错落有致的真实，实难用语言来形容。虽然在画面宏观的精美程度上，C3较F22为逊，但就这些细节方面的表现而言，VOXELSPACE2在C3中的表现可谓发挥到了极限。

作为近年的游戏，实现即时光影功能自然是理所应当的事情，游戏中硝烟、炮火、云雾等等处理得再好，也很难博得玩家的一声喝彩。但C3中却出人意料的引入了自然光源的设计：当你发现自己的战机正沐浴在朝阳余晖中凯旋之时，那份豁然的感觉或许只有玩家自己才可以体会的到。C3同时也为其他公司带来了一个启示：在设计技术没有突破的时候，设计思想同样可以使一个游戏不同凡响。



C3制作上的精良，并非只局限于图像方面的。游戏的AI同样让人印象深刻。敌人变的越来越狡猾，它们不仅会利用地形迂回，甚至可能用SAM导弹和直升机组成伏击圈，诱敌深入后再发起攻击。另外，敌人对射程的敏感程度也一点也不逊色于玩家。如果你不能迅速对进入攻击范围的敌人作出反应，那么它们的飞弹也是毫不留情的。

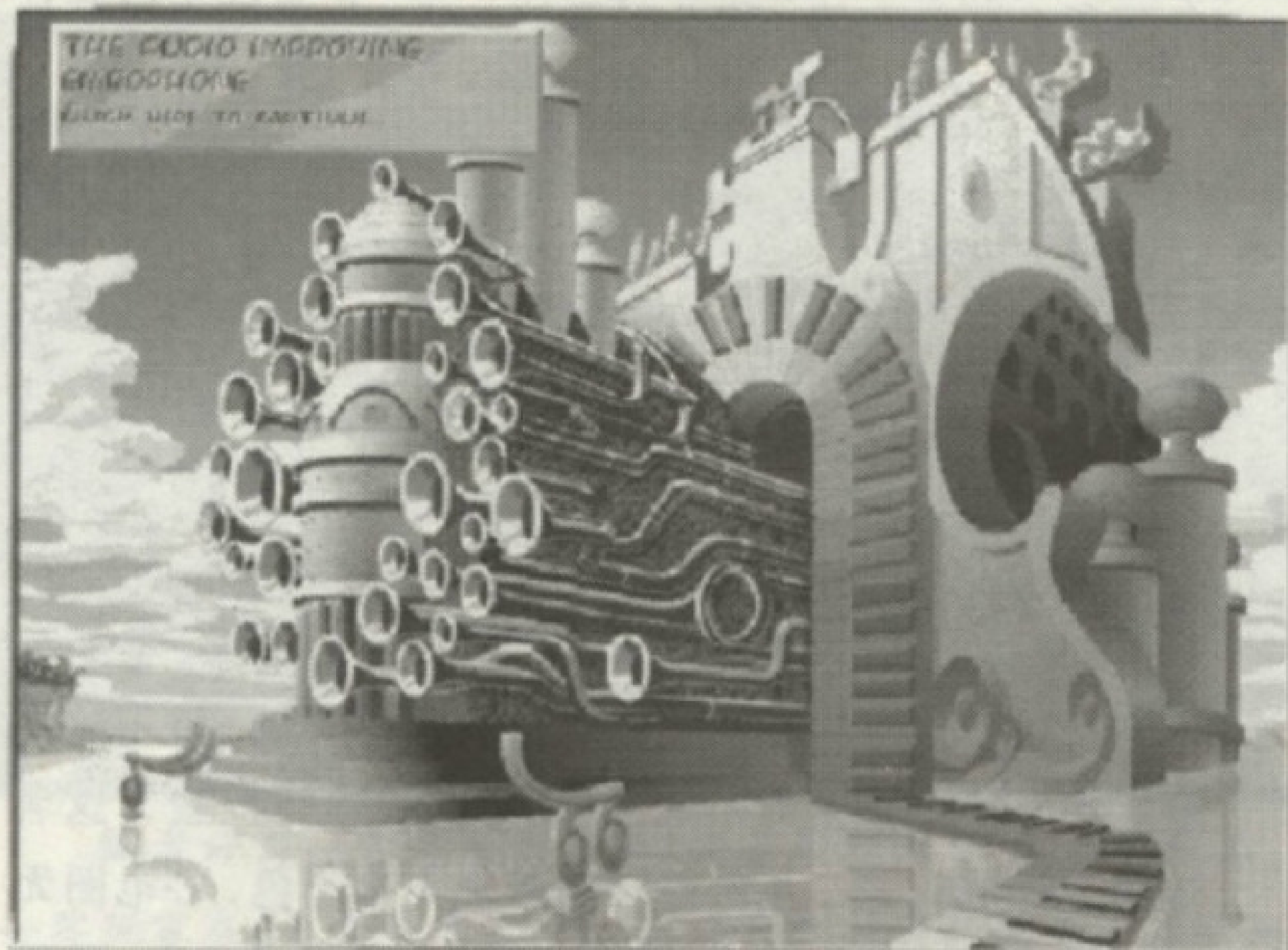
NOVALOGIC出品的游戏，音乐一直都是一个弱项，与之相反，它们的音效却又总是制作的那么出色。C3从总体上来说依旧没有改变这种趋势，或许NOVALOGIC的制作群一直认为玩家在战斗中无暇关顾这些吧。不过说C3的音效棒可绝非一句空话，游戏中提供了大量真实自然的音效，甚至连树木被击中时叶子的沙沙声都可以听得清清楚楚。加之游戏支持杜比环绕声，看来那些声卡支持“SRS”功能的玩家们，这次真的可以让自己的耳朵也战斗在3维空间里了。

除此以外，值得一提的就是《卡曼奇3》支持多种联线游戏功能，其中包括局域网、串口线、以及MODEM。

明年的这个时候，C3的技术优势一定已经不复存在了。但我相信到那时候，自己一定还会喜欢它，就像现在仍然念念不忘《卡曼奇Ⅱ》一样。

我一直都在认为：玩《卡曼奇》系列的人都是在玩一种感觉，一种充满激情与冲动的感觉。

制作公司		NOVALOGIC	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	模拟

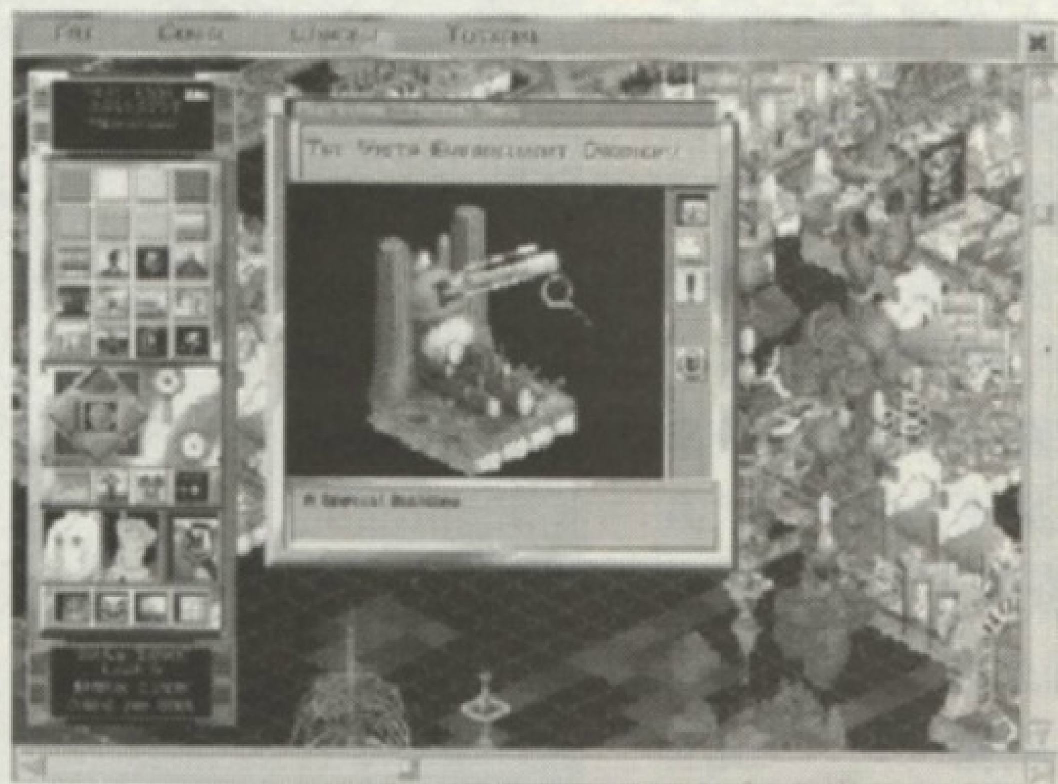


天堂与地狱

AFTERLIFE

北京 赫闻

当我们在《命令与征服》的硝烟中感到疲惫时，当我们厌倦了《暗黑破坏神》的杀戮时，我们需要一些轻松的东西来调剂一下，LUCASARTS 推出的模拟类游戏《天堂与地狱》正好满足了我们的要求。死后的世界会是怎样，死后的灵魂是上天堂还是下地狱，你是不是很想知道？故事背景在一个不知名的星球上，生活在此的生物名叫 EMBO(名字很怪)，他们死后的 SOUL(灵魂?) 会进入天堂或地狱。而你作为天堂和地狱的管理员，肩负着建设天堂和地狱的任务，让这些灵魂安居乐业。由于需要在天堂和地狱两处地方进行建设，刚开始时容易顾此失彼，建议先选一处发展。笔者感觉天堂比较容易建设，所以建议玩家可先在此开始。灵魂进入天堂必须通过时空之门，因此要先建造，应尽量选边角之地，少占腹地。虽然开始时你会有一笔不小的建设资金，但是一定要节约些，不能大手大脚地花钱。因此，建设初期应选择级别较低较便宜的设施建造。道路建设无论何时在社会基础建设中都是极为重要的，因此道路的建设是否有利于长远计划是决定以后是否成功的关键。可以先建一条主干路，再在旁边建一些支线。因为只有在道路两旁可以建



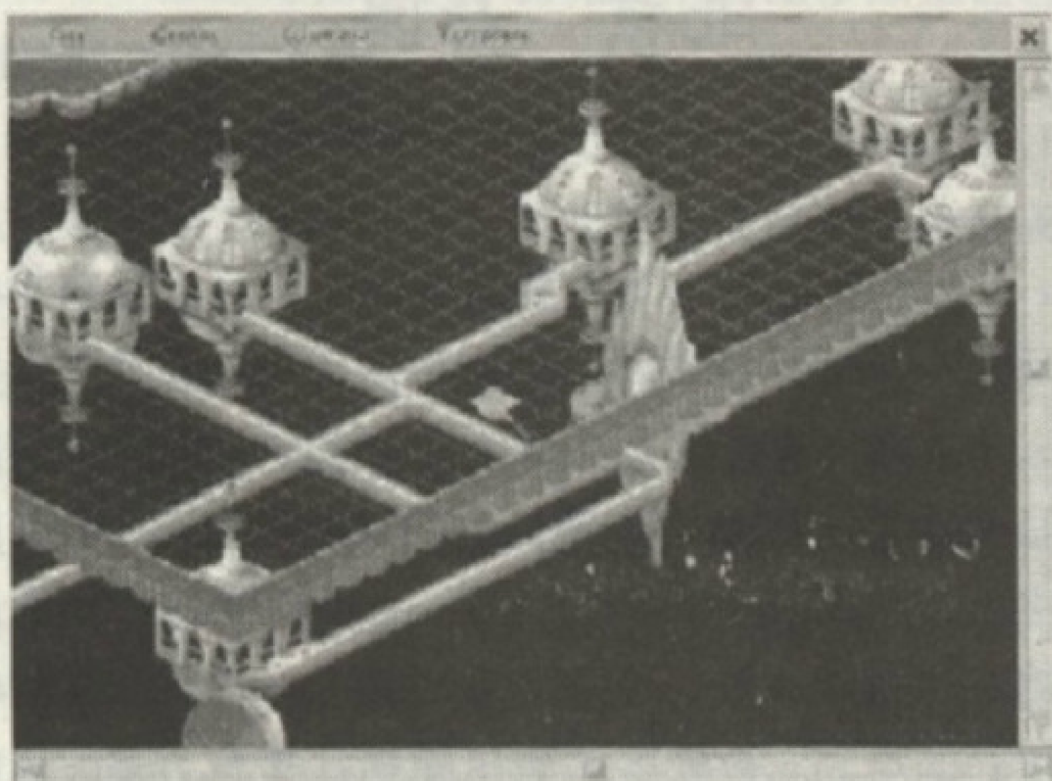
设各种设施，因此建设时可以用支线把土地分成条块，因为土地建设只支持 3*3 方格的面积，所以建时要规划好，不要浪费宝贵的土地资源。把主干路修得曲折些可把道路的绝对长度拉长些，在游戏后期，由于建筑物极多，要想看清道路的走向是十分困难的，因此在初期把道路建得长一些会很方便以后的建设的。注意不要同时在主干路的两侧动工展开建设，如果这样建成后的道路会挡住价钱的视经，不利于以后发展。如果在开始时没有很好的规划，被繁多的建筑物挡住建筑方向，只好舍小利，先把那些建筑物炸掉避免碍手碍脚（看来城市规划确实是一门很深的学问）。道路初步建成后，要利用图示功能时常观察道路的情况，如果发现道路有断开处，一定要及时修补。



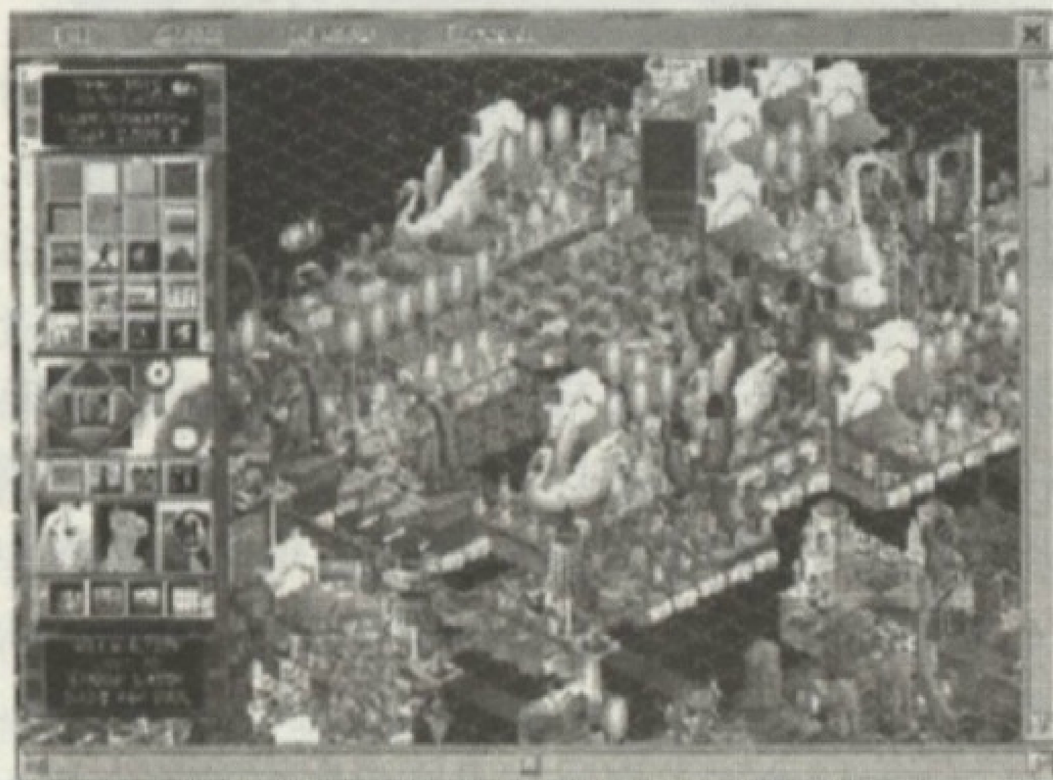
灵魂们总不能在街上乱逛，得建房屋让它们居住。在道路的尽头，建一座规模合适的城市是很好的选择，可以把城市入口处的道路建成马蹄形，这们会方便灵魂们进入。只进不出也是不行的，那样的话你的天堂和地狱会发生人口爆炸的。要建一些车站，通过铁路与 KARMA POPTAL 联接，灵魂会由此离开天堂和地狱“转世投胎”。当你在天堂或是地狱中建造了车站后，会找不到列车也看不到运输情况，不过先别急。把你的视线投到天堂和地狱的中间地带，哈哈，发现了，看着一节节车厢鸣叫着栽着灵魂离开，心中油然升起一种成就感。至

此,初步建设完成,可以开门迎接 SOUL 了。

当 SOUL 逐渐增多,会有失踪事件发现。当你看见顶端有各色光球的柱子在道路上出现时,屏幕左下角会有红字显示失踪数目,失踪指数你来说极为重要,因为你的唯经济来源是门票收入。失踪的增多意味着收入降低,社会恐慌。这时你要眼急手快,赶紧选中与光球颜色相同的土地在道路两旁建造房间,容纳失踪的 SOUL。注意要建在道路两旁,远离道路的地方是不会有用的。如果失踪 SOUL 骤然增多而你又应接不暇,还有一招,最后一排图标指令的倒数第二个可以建造"临时收容所",



不过只能解一时之危,一定时间后此建筑会自动爆炸,那么在"收容所"的失踪 SOUL 会如决堤洪水冲将出来。所以此法无异于饮鸩止渴,万不得已时建一两座足以,否则后果不堪设想。SOUL 多了自然良莠不齐,要建学校来教育它们,不然会发现暴乱的。令人困惑的是,死后世界也有自然灾害,每次遭灾后,EMBO 会死伤不少。"蓝雾"是种比较恐怖的灾害,它会笼罩一段道路,同时还波及到路旁的建筑物。灾害是随朵出现的,无法避免。不过游戏中提供了关闭灾害的功能,但是门票价格减半,看



你如何取舍了。随着 SOUL 的增多,我们还可以对城市时空之门进行升级。当技术提高到一定级别后,会有一些特殊建筑供你建造,来招揽"顾客"。

游戏后期需要玩家同时管理天堂和地狱两处地方,免不了会顾此失彼,因此时常按一"-"号缩小局部地图,使自己把握全局观,才不致手忙脚乱。在游戏中你不是孤军奋战,还有一位天使一位魔鬼作为左膀右臂。如果你是一名新手,他们绝对是你的强助。同时游戏中提供的图表也不是,摆设,通过分析报表,你会对已经完成的建设做正确的评估,,从而为下一步的发展打好基础。

LUCAS ARTS 推出的此款模拟游戏从内容和操作上都很像《模拟城市》,感觉上比《模拟城市》容易些,操作也不复杂。游戏虽然是对天堂和地狱进行管理,但不乏幽默。如片头动画是对一名 EMBO 在医院进行抢救,这名 EMBO 已奄奄一息,几次心脏起搏仍不见起色,心电图无情地拉出一道直线,这时画面一转,天使飞了起来,虽然抢救无效,但是由于人物造型比较幽默,再配以逼真的语音和意味颇深的结尾(还是开始?),气氛相当轻松。游戏的音乐在这方面在也搭配得宜,虽有些古怪,但并不阴暗,较好地表现了主题;音效也比较出色,天使和魔鬼的话语和音调都很符合身分,活灵活现。此游戏支持 640×480 到 1600×1200(只要你的显存足够)四种分辨率。画面可以说细致入微。可能是为了突出地狱和天堂的死后世界,游戏的背景画面黑沉沉的,让人有些压抑。

此款游戏虽然被 PC GAMES 评为 96 年最佳模拟类游戏,但在国内影响不大,我想是因为《模拟城市》创建的现代都市各方面设定都很真实,如果能源问题、污染问题都是当今的热点,确实很考验玩家。而《天堂和地狱》是发生在一个不知名的星球,对于我们来说遥远了些,不能用现实生活中的经验解决问题,使人与游戏产生隔膜,缺乏共鸣。而且由于没有汉化,满眼的英文字母把许多玩家吓跑了。其实当年《模拟城市》汉化前的成绩也不理想,汉化后情形才大为改观,在各排行榜上都名列前十。中国对于各大游戏公司业说都是一个很大的市场,国内的玩家对于欧美大公司的产吕一向都很关注,但是出于语言的问题,许多欧美大公司出品的 SLG 和 RPG 类游戏大作没能在国内造成影响,这个问题应该引起注意。我国家用电脑的数量逐年递增,游戏作为软件的一大支柱力量应越来越引起人们的重视。谁及早认识到这一点,尽快行动,终会受益无穷。其实,这么做既有利游戏制作公司,又造福了一批日益庞大的玩家大军,何乐而不为呢?

制作公司		LUCAS ARTS	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	模拟



编者评说:《古墓丽影》可以说是近期动作AVG的精品,它的出现使得前一阵子的《时空游侠》失去了活力,也让一些玩家在《鬼屋魔影》之后,再次找到当初的感觉。动作游戏本来是PC的弱项,可随着科技的发展PC的能力是一跃千里,不论是2D的《雷曼》,还是3D的《暗黑破坏神》都以达到了极为精细的效果。我们相信,随着MMX的普及,电脑游戏的另一个春天即将到来。

献给《古墓丽影》

广东 宛东桥

第一次听说她的芳名是在《大众软件》上,知道她正在欧美掀起一股TOMB RAIDER旋风,知道她是一个美丽的奇女子,一个勇敢的探险家。当时,我刚从DIABLO那阴暗的地下迷宫走出来,正想游历世界散散心,实现一直在心中暗暗涌动的探险家之梦。于是便抱着试试看的心情参加了LARA之旅。谁曾想到这一个多星期的探险,竟会成为我毕生难忘的经历。古代文明之壮丽以及LARA那坚定、孤傲、正义的人格力量,都深深地烙在我的脑海,那种激动只有在玩"仙剑"时曾感受过。

当初是"仙剑"把我从玩游戏机时就形成的"电子游戏就是人和电脑对战"的观念打得粉碎,原来电脑游戏可以是一本书,一本开启人心灵的书。从此,我开始尝试"读"游戏。但一年来玩过十几个最热门的游戏,竟再找不到让我感动的作品。许多游戏也许很优秀,但除了让人兴奋外却缺乏开启人心灵的力量。但现在,在《古墓丽影》里却重新感受到这种力量。仔细分析了自己的感受,发现"古墓"给我感受最深的几点竟和"仙剑"相似。首先,它和"仙剑"一样表现出浓郁的文化特色。"仙剑"里一楼一阁无不带中国韵味,让人感到亲切自然;而"古墓"里一砖一瓦都根据当地古代文明的建筑、雕刻的艺术特色而设计,使人感到象是真的置身于印加文明、古希腊罗马文明和古埃及文明的神秘宫殿,而且还穿插着各文明中的神话、传说。我觉得这不单涉及到一个真实性问题,关键是这两个游戏中散发出的古代文明的神秘魅力,能让人产生美感,引起我们的共鸣,使我们愉快地投入到游戏中。要想准确地把握住古代文明的神韵就需要有一定的文化内涵,我觉得无论古代还是现代,无论亚洲还是欧洲,人类的审美观中必有一些最基本的意识是相同的,而古人的审美观接近原始,因而更单纯直接,就象孩子一样,更能触及人们潜意识中隐藏的审美意识。而以现代人快速的节奏,功得的思想,林立的门派,已不可能集众人之力花几十年去建造一个宏伟的艺术品。所以,当我们面对古代艺术时,总会感到一种神秘的感召,从内心神往、赞叹,甚至会唤起被现实渐渐磨平的对美的原始感应。游戏的制作者以其对古代文明的准确把握和一丝不苟的制作态度,向我们展现了古代文明的壮丽和古人"天人合一"思想下创造的艺术和神话,而远较其它游戏有更大的感染力。

其次,"古墓"和"仙剑"一样,让人深刻地感受到人性的美。所不同的是,作为中国游戏,"仙剑"更多刻画的是人性柔的一面;"古墓"则着重展现人性中刚的一面。我相信,LARA的坚韧、自信、一往直前的人格力量,肯定让不少男子汉都感到汗颜。特别是看着LARA在狂风呼啸的峭壁边,一个人面对与世隔绝的孤独和死亡的威胁,却仍傲然挺立就让我想起了鲁宾逊。应该说她比鲁宾逊更胜一筹,因为她是为了挑战自我,超越自我而主动接受这种挑战的,就如她所说的:"I ONLY PLAY FOR SPORTS"。

最后,我想谈谈杀戮和死亡——动作游戏的永恒主题。有人说"古墓"里也是充满了杀戮。但我想说,在我玩过的游戏中,再没有比"古墓"更加反杀戮的了。正是在玩过后,使我彻底放弃了DOOM类游戏,在这方面它

比“仙剑”都胜一筹。不错，“古墓”里你要杀死各种野兽和杀手，但整个游戏里大部分时间都不用杀戮。而且这里的杀戮是不带功利性的，LARA是在受袭击的情况下才开杀戒，而不象普通的PRG为了经验和金钱或象DOOM类游戏为了装甲弹药要处处找人来杀，所以“古墓”里很多地方完全可以避开野兽的(若再玩一次，你可以试试最少杀死几个怪物就可过关，我想这就是每关结束都有一个杀戮数字的意义)。最关键的是，在游戏中，杀戮不再是让人感到是愉悦或理所当然的(除了最后一关杀怪兽和杀死杀手)，因为你的对手只是些无知的野兽，它们原始、单纯，是你在孤寂的地墓中唯一的同伴。当我被迫杀死它们，看着空寂的周围，只感到一阵寂寞和空虚萦绕心头。而“可恶”的制作者们还要把那些动物的尸体画得那柔软可爱，让我经过时每每感到惋惜，忍不住伸手抚摸一下它们。而且当你看着LARA这么一个美丽善良的女郎大开杀戒，就会感到杀戮和美丽是多么的不合谐，一点也不会产生操纵武夫硬汉时那种眼都杀红的感觉。整体来说，游戏处处都考虑到以美丽来冲淡、反衬杀戮，直到最后一关，阴谋终于露出来了，才真正大开杀戒。而即使对那些变异的怪兽，也根据唯美的原则把它们设计成一死就炸为乌有，不会在地上摆满血腥丑陋的尸体，激发人们的杀气。我真希望所有的游戏制作者都能有这种责任感，不要让电脑游戏培养成暴力狂人，而应让他们懂得：以暴虽可制暴，但暴力总是丑恶的。

玩《古墓丽影》，唤起了我不知何时已忘却的超越自我的信念，于是第一次尝试写游戏攻略。经过两个多星期的苦干，以探险家的坚韧，考古学家的严谨，终于完成了平生最长的作品。没想就在这时MADKILLER的攻略已登出来。当时看到MK君的文章，脑子里首先就浮现小说中常见的一个情节：男主角暗恋某女孩，暗暗发誓要功成名就后娶她。当他几经艰辛成功后，拿着束玫瑰找到那个女孩时，却发现那女孩正在那一天出嫁……不过，我仍愿把我手中的玫瑰奉上，将我的考古手记中MK君没有详及的一部分内容补充如下：

一、关于《古墓丽影》的整个故事

在古代有个亚特兰蒂斯大陆(又有译为大西洲)，三个正义之主宰(JUSTRULER)共同管理着这片大陆，他们每人拥有一片具有神奇力量的SCION，他们分别是QUALOPEC、TIHOCAN和NATLA。但有一天，NATLA厌倦于人类的善良软弱，她要创造出强悍嗜血的新物种，来统治整个世界。她利用SCION的力量造出怪兽，引起了整个大陆的混乱。于是，QUALOPEC和TIHOCAN夺去NATLA佩戴的SCION，并将她用一圆柱状容器封起来，埋于地底……直到现在，由于一次核爆，将NATLA从容器中释放出来(暗喻核弹打开了潘多拉之盒?)。NATLA复活后，为实现其梦想，着手寻找三块失落的SCION。她因看到LARA写的探险书，就请LARA去QUALOPEC之墓找其中一块SCION。谁知LARA找到SCION后，NATLA竟派手下劳尔森暗算LARA。LARA将劳尔森摆平后，知道SCION有神秘力量，而NATLA正派皮埃尔去找另一个SCION。于是LARA潜入皮埃尔的房间，找到皮埃尔的笔记本，知道了另一个SCION在圣方济各大殿。于是，LARA赶往那里，杀死皮埃尔，得到另一个SCION，并进入了TIHOCAN之墓，知道了亚特兰蒂斯的历史，原来亚特兰蒂斯是因为一颗巨大的彗星撞击而沉没的，而第三个SCION则落入埃及的一个山洞内。于是，LARA便驱车前往，并取得了第三个SCION。然而，LARA一出山洞就被NATLA将SCION抢去。永不低头的LARA跟着NATLA到了一神秘小岛。在这里，LARA进入了NATLA培育怪兽的大金字塔，并获悉了NATLA的阴谋。最后，LARA摧毁了以SCION为动力的培育怪兽装置，并杀死了变成怪兽的NATLA，在大金字塔的爆炸声中逃离了小岛，眼看着亚特兰蒂斯的最后一片陆地也沉入浩瀚的大海……

二、关于《古墓丽影》中几个名词的解释

1. 第五关地下宫殿中，最底一间密室上的DAMOCLES并非指战神，而是指古希腊、罗马传说中的暴君DIONYSIUS的大臣达摩克里斯，他说帝王多福，DIONYSIUS乃以一发悬剑于王座，命他坐其下，以示帝王之威。今人常以“达摩克里斯之剑”隐喻随时会降临的危险，所以该密室内布满悬空之利剑。

2. 第六关MADAS之宫中，MADAS(万达斯)是指希腊神话中PHRYGIA的国王，他贪恋财富，求神赐得点物成金的能力，所以在该关里那个迈达斯石像的断手能点物成金。

3. 第十一关KHAMOON之方柱中，四个古墓实为古埃及人的圣物：EYE OF HORUS，意为哈露斯之眼，哈露斯是古埃及神话中的太阳神，鹰头人身；SCARAB，是圣甲虫，古埃及人相信把它放在木乃伊口中能使木乃伊受到保护；ANKH，是生命的象征，为T形上加个圆环，我们现在用的女性象征符号可能是从其演变过来的吧；SEAL FO ANUBIS，意即阿努毕斯之印，阿努毕斯是古埃及传说中的亡灵接引者，等于中国民意传说中的无常，豺面人身，在古埃及陵墓内的壁画中常可见到它。现在，大家已经明白第十二关SCION之圣殿中，在地下深潭中那两个巨像原来分别是HORUS和ANUBIS。

4. 关于LARA手持的MAGNUM枪，并非电磁枪，而是马格南手枪，这是一种口径大、火力猛的手枪。以上几点体会写出来，望能为众TOMBRAIDER们在历险之旅中驱走少许寂莫。英雄们，努力吧！现在，我要到《粘土世界》中松驰一下，享受那童真的纯洁与欢乐了，但当LARA再次冒险时，我会回来的。

探“墓”记

江苏 浩然工作室

看完《大众软件》(97.2)对《古墓丽影》的介绍后，心里怪痒痒的。很难说一种“渴求”的心态是怎样在心里萌发的。过了一段时间，盼望变得急不可待了，我真想亲眼瞧瞧LARA倒底靓到何种程度。于是，我开始疯狂搜寻，就像前几年满大街找凡尔纳的小说一样。当自己如发现宝藏一般买到《古墓丽影》后，兴奋得几次差点把它捏碎。从找到买，我一直有种抢的感觉，这怨不得谁，爱“美”之心，人皆有之吗？

我是骑车冲着回家的，听完一阵阵机器的呻吟声后，游戏开始了。三维即时贴图动画的确与众不同，虽然它还没有做到尽善尽美的地步，但自打看到LARA第一眼起，我就决定从此对那些漫画式游戏置若不理。我操纵着喝过酒的LARA(初来乍练吗？)，在古墓中到处遣走走，由于没有任何经验，直到蝙蝠享受完一半以上鲜血之后，我才举枪反击。不多一会儿，我就显示出“天生胆小”的本性。LARA孤独的脚步声在墓室里回荡，不时会窜出的“吸血鬼”上来咬你一口，还有水流“嘀嗒”、“嘀嗒”地冲击着耳鼓，我怕了。这种气氛自己从来未感受过。本来嘛，一直在《仙剑奇侠传》、《大航海时代Ⅱ》、《大富翁Ⅲ》一类游戏关爱下纯真得像个小孩，冷不丁把我扔进与兽共舞，毫无人气又暗藏杀机的阴冷墓室，谁受得了。

好容易爬过第一关，低劣的操作技巧令我举步艰难，“忽如一夜春风来”，《大众软件》在第4期上登出了攻略，真是《大》助我也。LARA在“领航员”的指引下，渐渐成为武艺高强的帼国英雄；而我呢，也刻骨地理解了“艺高人胆大”的含义。当然，自己心里明白，离“出神入化”的境界，还很远。要说佩服，我更佩服写攻略的作者，而不是游戏制作者，真难以想象在孤军奋战的恶劣条件下，他是怎样打过关的。玩《古墓丽影》最深的体验，莫过于多存盘之“下”策，才过四关，我的存盘已达六十余次，有点搞不懂自己是太不自信，还是太明智了。

说我新手也罢，说我对游戏悟性太低也罢，无论怎样，LARA对我来说，是一种游戏体验上的飞跃。以前，由于硬件的限制，我对高配置游戏有一种本能的排斥，除了看介绍，完全不知道所谓“大”游戏妙在何处，只是一味沉浸在漫画式游戏的喜悦中。这段时间，我没碰过《双子星传奇》，没玩过《银河飞将Ⅳ》，也不晓得《命令与征服》。就这样，一步跨过去，直接来到LARA的生存空间。从时间上说，仅仅一年多，可游戏界却经历了好几次变革，而三年前接触到的游戏，与今天的游戏相比，更有本质的区别。LARA用事实告诉我，电脑科技正一日千里地发展着。最近两次选票，我没作任何迟疑，鼎力把LARA推上头把交椅。因为我怕，怕再过几个月，电脑游戏的再次飞跃，把LARA给忽略了，遗忘了，扔在“仙剑”和未来游戏的夹缝中，一如自己游戏史中所出现的断层。也许信息时代的造物主喜欢像卖日报一样让他的杰作隔日过期，然而《仙剑奇侠传》和《命令与征服》的久居高位也没太多“高处不胜寒”的味道。TOP TEN的“投票革命”实乃明智之举，LARA在前呼后拥的“经典游戏”泛滥期找到这样的阶段冲击“排行榜”也真够幸运的。说来说去，我恐怕有些过于偏爱LARA了，可正是LARA带给我游戏观念上的变革和飞跃。我希望《仙剑奇侠传》和《命令与征服》能有些危机感，我也希望LARA能在榜首停留一会儿。

倘若从剧情的角度去看《古墓丽影》，我并不十分推崇打打杀杀太血腥的东西，LARA并非是很好战的“英雄”，制作公司把比较丰富的剧情加进游戏中，比起《毁灭战士》，总算是一种进步吧。比起技术上的进步，《古墓丽影》在这剧情方面的创意，显得稍差了些。不过，每一点小进步的积累，终究会导致一场变革，一场飞跃。如此的例子我们很容易地能在“技术”上找到。在为《古墓丽影》叫好的同时，我也一样期望着剧情上的飞跃，这不是什么空想。在文章结束之前，我想许一个愿：期待不久的将来，LARA能和我们再次相见，我也就不用在等待中写一篇类似《为了忘却的记念》这样的文章了。我还相信MMX技术一定能把LARA推向更高的境界，最后说一句：剧情要跟上啊！



丽人缘

北京　小鬼

第一章　引子

一日，我到某死党家中作客，此人极为郑重地将她介绍于我，我以挑剔的目光仔细“鉴赏”之后，扔出一句话来：“相貌平平，身材不错，应当很容易搞定。”死党冷笑不语。十分钟后，我便悔于自己的失言。在死党的“暗示”下，她的表现令我目瞪口呆，心动不已。狂喜之下，欲将死党一脚踢开，却被此人含笑制止：“不急不急，等吃过晚饭，再作道理不迟……”——那是一个不眠之夜。

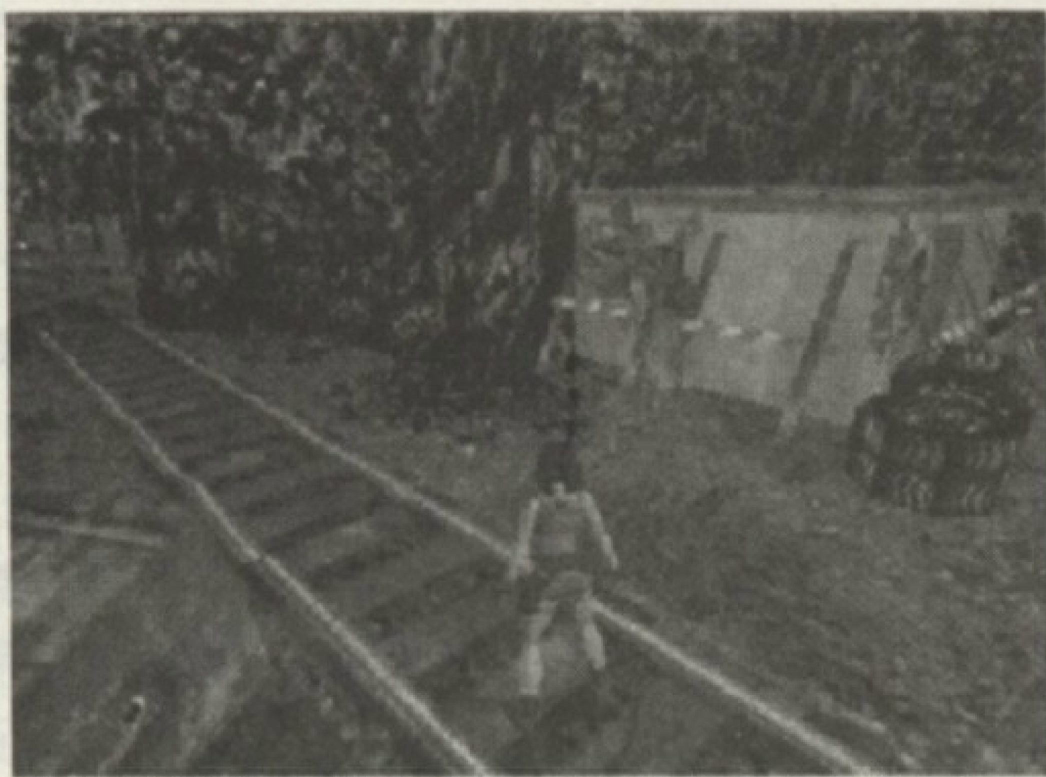
第二章　正题

她就是 LARA,《古墓丽影》(TOMB RAIDER)的女主角。《古墓丽影》这款由 EIDOS 与 CORE 出品、VIRGIN 发行的 AVG 巨作，其魅力实难用笔墨形容。

纵观整个游戏，有三大特点：

大：游戏贯穿印加、古罗马、埃及、亚特兰蒂斯四大文明遗址，建筑群大气磅礴、鬼斧神。其迷宫之庞大，柱檐梁顶、深池暗道，但凡目力所及，皆是去处。加之剧情扑朔迷离、曲折漫长，更是体现出《古墓丽影》的浩繁。

美：史诗般壮丽悠长的片头乐曲，华丽绚烂的过关动画，诡异空灵的光影色彩，深邃惊怵的声效渲染，真实细腻的人物动作，以及那浓郁深厚的古文化气息，无处不显出制作的精良。



难：但凡在“古墓”中走过一遭的玩家都能刻骨铭心地体会到这一点。即便是拥有秘技和 FPE，众多“菜鸟高手”也只能望“墙”兴叹。曾有个形容是难得变态！而这正是游戏最值得称道之处，其惊人的挑战性令 GAME 迷们的玩瘾一发不可收拾。虽然游戏最低配置为 486/66，但若想获得最佳效果，建议使用 P133 以上机型（包括高质量的立体声音箱和寂静无光的“良好环境”）。与《古墓丽影》同期推出的《时空游侠》、《死亡地带》虽同是 VIRGIN 发行的大作，却难以相提并论。《时空游侠》弱智之极，简直不值一玩。而号称交互式电影的《死亡地带》，一张 CD 未玩空便看得烦了，尤其是被大多数“鸟级玩家”狂改之下，成了真正的“电影”，毫无游戏性可言。由此《古墓丽影》以其精美的制作和超凡的创意倍受亲睐亦在情理之中。

第三章　花絮

笔者通关已久，十五关四十五个 SECRETS 也已全部摆平，对 LARA 的操控技巧也略有些心得：除慢起手倒立（SHIFT + CTRL + ↑）、鱼跃前滚翻（SHIFT + ALT + ↑）之外，向前跳的过程中按住“←”或“→”，可在空中稍作转向，落点将会有两步之差（在某些抢时间的跳跃中，熟练掌握此技巧进行落点校正将很有用）。此外，遇到岸上有敌人，可先在水中选用枪支，这样上岸后第一时间将会自动拔枪，远比手控拔抢省时省力。在对齐且相距不远的上下两层平台之间从上往下移换时，除了经典的“垂挂→松手→再垂挂”的方法，还有一记不符合力学原理的“奇招”：在上层平台离边缘半步至一步距离时（太靠近则无效）倒退下去，开始下落后迟一点再按 CTRL，可直接落在下层平台上。至于那众人皆知的跳关和得到全部武器的秘技，按住 SHIFT 先往前再往后各走一步，其实仅需原地转两圈即可前（后）跳（目前各类书刊上皆以三圈为准）。在实战中，因地制宜、据情而论，各类小技巧变化多端、不胜枚举。以笔者之见，LARA 的特技动作尚有不少可发掘之处。

第四章　尾声

很早就想写一个《古墓丽影》的全攻略，或是 SECRETS 大揭密，只是一懒之间各类书刊上已有人捷足先登，故此引为一憾。尽管有人批评此游戏过于冗长、结尾不如人意，笔者亦已找到其中 BUG 十数处之多，且无联机模式尤为遗憾，但白玉微瑕，《古墓丽影》仍堪称当世极品。若能等及《古墓丽影Ⅱ》推出，且添加联机对切之功能，GAME 界自当再起狂潮，笔者亦将重返“古墓”与丽人同行，义无反顾。注：投身“古墓”者并非人尽可取，须知大脑发育不健全者不宜，小脑发育不健全者不宜，体力不济者不宜，耐力不济者不宜，心脏有毛病者不宜，英俊不如我者……（只听一阵叮铛乱响，可怜一代盗墓枭雄，百兽群魔之前应付从容，重重机关之间游刃有余，竟不幸被人乱棍打死。）



卡曼奇 III
Comanche 3

在战斗中，先键入“r”，然后再键入以下内容：

ratz：隐形；

ipig：增大负荷；

dog9：获得武器；

cat9：加大损伤；

bat9：地狱之火；

cowz：使所有的敌人冻结三十秒钟左右。

极端反击

Extreme Assault

在游戏主菜单中键入“levelx”（请不要忘记在x后留下一个空格），启动Cheat模式，然后在游戏中键入以下内容：

ALT+1：弹药全满；

ALT+2：武器升级；

ALT+3：提升能量；

ALT+4：进入无敌模式；

ALT+6：结束本关任务；

ALT+7：使敌人复原；

ALT+8：切换到直升机模式；

ALT+9：切换到坦克模式。

傲气雄鹰 97
US Navy Fighters '97

在飞机选择（AIRCRAFT SELECTION）画面上按下CTRL和ALT两键并一直不放，就可以在战役中使用所有的飞机。

尤达外传
Yoda Stories

游戏安装好后，在Windows 95所在的目录下会生成一个名为YODESK.INI的文件，用Notepad或其它文字处理软件打开它。在OPTIONS里添加以下内容：

“Count=”：游戏胜利次数；

“HScore=”：最高成绩；

“LScore=”：最近成绩；

“LCount=”：参加游戏次数。

在“=”后可以填入具体数值，当将游戏胜利次数改到25以上，你将惊奇地发现在下一次冒险之初，你就拥有了三件“宝物”：光剑（Lightsaber，比原先的威力强大）、精神之心（Spirit Heart）和原力（THE FORCE）。

注意：“LCount=”后的数值应大于“Count=”后的数值；“HScore=”后的数值应不小于“LScore=”后的数值。

棒球 98
Triple Play 98

依次按下1、2、1、2、CTRL，就能进入Cheat菜单。

乌鸦：神使之城
The Crow：City of Angel

在游戏中键入以下内容：

F6：能量无限；

F8：跳关；

F9：没有敌人。

完美武器
Perfect Weapon

1、选关密码：

第一关（冰山）：DBDBBABA；

第一关关底：CCDBCCDA；

第二关(花园)：ADDCAADC；

第二关关底：AADBDDAC；

第三关(丛林)：ACBABBCC；

第三关关底：CADDCBCC；

第四关(沙漠)：ADDDCACC；

第四关关底：ADAABADB；

第五关(最终基地)：DDBDBBCA；

第五关关底：BADDBBBC 或 DCADCAAC。

2、欺世秘技：

在游戏中键入以下字符，然后敲 Enter 键，听到一声轻响后就成功了。

GMPETE：获得所有能力；

GMNORM：恢复正常；

GMBIGH：变成大头娃娃；

GMBORG：变成金属合成人；

GMKILL：使所有敌人实力减弱；

GMGODM：进入无敌模式。

主题医院

Theme Hospital

1、跳关大法：

在 Windows95 下的"运行 ..."框中以"。.. hospital - Lx"的命令进入游戏（。.. 代表游戏所在具体目录、x 代表所选关数)。

2、传真秘码：

当发生突发事件时，游戏中会以一个传真机的画面来让玩家对事件的处理方法进行选择。在这个传真机上输入 24328，然后按下传真机右边的绿色按钮进行确定，之后就有以下秘技可供使用：

CTRL + C：完成所有的调查；

SHIFT + C：增加一万美元(一直按住不放，资金会以千元为单位不停往上增加)。

幽浮 III：启示录

X - COM Apocalypse

1、关于城市建设：

在游戏主菜单中按住 ALT 键不放，键入"UFO CHEAT"。如果你按错了或是没有反应，那么就请按住 ALT 键，再按下除"U"之外的任一键，然后重头来过。成功后画面上会出现信息表明已进入 Cheat 模式，然后键入以下内容：

ALT + 0,1,2,3,4,5,6,7：变更 Dimension；

ALT + A：拥有/放弃"自动存档"功能；

ALT + B：达成基础任务；

ALT + C：使幽浮爆炸；

ALT + D：拥有/放弃"Dimension 地图作弊"功能；

ALT + F：拥有/放弃"基地建筑作弊"功能；

ALT + G：测试敌人 Dimension；

ALT + M：得到 100000 元；

ALT + N：显示建筑里的敌人数量；

ALT + P：拥有/放弃"立即结束计划"功能；

ALT + Q：拥有/放弃"允许所有的制造"功能；

ALT + R：拥有/放弃"允许所有的调查"功能；

ALT + S：使人质得到释放；

ALT + T：达成最终任务；

ALT + V：拥有/放弃"观察所有的幽浮"功能；

ALT + X：得到各种交通工具；

ALT + Z：显示所有单位之间的联系；

ALT +（右边数字盘上的）+：得到下一件装备；

ALT + ESCAPE：退出 Cheat 模式。

2、关于战斗战术：

在游戏主菜单中按住 ALT 键不放，键入"TAC CHEAT"。如果你按错了或是没有反应，那么就请按住 ALT 键，再按下除"T"之外的任一键，然后重头来过。成功后画面上会出现信息表明已进入 Cheat 模式，然后键入以下内容：

ALT + T：开启/退出"训练"模式；

ALT + V：开启/退出"隐蔽作战单位"模式；

ALT + H：开启/退出"隐蔽地形"模式；

ALT + W：开启/退出"无重力"模式；

ALT + I：开启/退出"无敌"模式；

ALT + K：消灭所有敌对单位；

ALT + U：观看动画；

ALT + F：增加音乐强度；

ALT + G：减小音乐强度；

ALT + ESCAPE：退出 Cheat 模式。

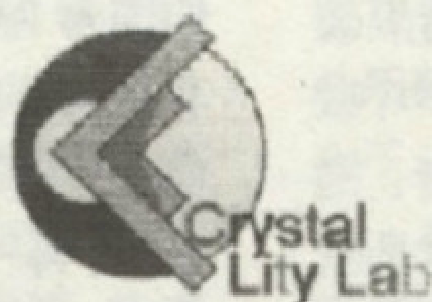
注：由于笔者对《幽浮》系列不是很精通，可能以上用词与游戏实际相差颇多，但秘技本身应该是十分权威和准确的。

以上秘技由天骄创作室提供

晶合入围标徽选登

这次征集标徽活动，历时两个月，收到读者来信上千封，感谢大家的参与与支持。选登几个优秀作品供大家欣赏。





▲ 广东东莞 蔡志辉



◀吉祥物名：波波
广州 开水

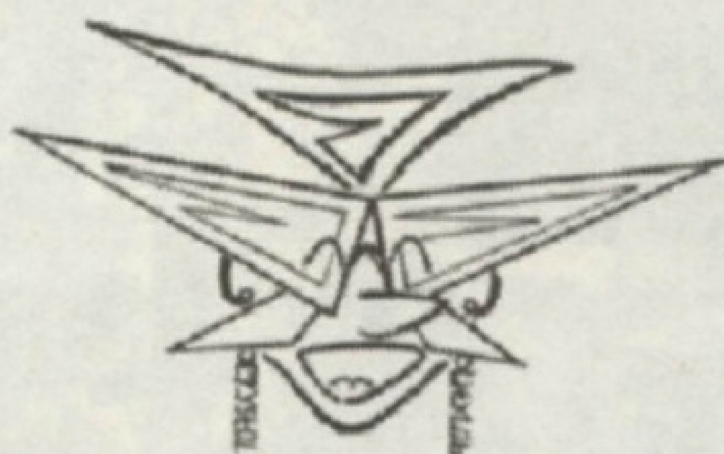
▲ 吉祥物名：JACK 豹
南京 王钧



◤广东河源 邓波

▼北京 肖然





▶ 吉祥物名：
PC GAME SNAKE
上海 郭建

晶合聊天室

晶合聊天室再度开张啦，诸位是有冤的报冤，有仇的报仇，想说什么都可以。虽说晶合实验室就在隔壁，可人多了唾沫也能淹死人呢，量他们也不敢怎样（咦，我怎么胳膊肘往外拐了）。

贵刊连续两个月刊出的《古墓丽影》和《暗黑破坏神》，它们都是非常优秀的游戏，不过《古墓丽影》正如笔者所说的转得太快会头昏，而且难度太高，我只玩了两三天，就忍痛把女主角留在第三关的古墓中了。另一个游戏《暗黑破坏神》(对面传来阳的叫声：嗷嗷，大菠萝，大……编者：抱歉，他太兴奋了)，可以讲是欧美优秀的RPG，虽然它的故事情节不多，感情因素少之又少，但是它的战斗风格却很特别，多少可以弥补一些情节、感情的缺陷。希望它在中国GAME界站住脚跟，能够在TOPTEN中站一席之位。

最后，祝愿TOPTEN越办越好，有越来越多的支持者(编者：多谢，多谢)。

广东　肖振宁

我想对《金庸群侠传》提出一些看法，一开始接触《金庸群侠传》时，我以为可找到一款称心如意的RPG游戏了，因为它可以自由自在地进行游戏，但玩的久了就总觉得少了什么东西。我认为一款好的RPG游戏不但要有曲折离奇的故事情节，还要有荡气回肠的爱情故事。而《金庸群侠传》正是缺乏了后者，所以和前两名始终有着一定的差距。所以我希望《神雕侠侣》可以超越"仙剑"，让玩家得到一个惊喜。

电脑迷　邓瑾

我很同意你对《金庸群侠传》的看法，当我发现《金庸群侠传》所谓的自由只是一个幌子时，我就放弃它了。其实，我认为到目前为止，没有一款改自金庸武侠小说的游戏是成功的，这也包括那些电影、电视连续剧(比较而言，香港七、八十年代所拍的电视连续剧《射雕英雄传》还是不错的)。原因吗，很简单，因为只有一个金庸。佛教所倡导的不立文字，就是因为对于文字的理解是因人而异的，即使研究得再透彻也是无法达到百分之百。再加上改编时还要有所创新，其难度就可想而之了。

不过我不太同意你对一个好RPG的定义，确实，一款好的RPG要有曲折离奇的故事情节（但不能太离奇，否则会给人以不真实感），但不一定非要有荡气回肠的爱情故事。首先，爱情并非激情，它可以是绵绵细语，也可以平平淡淡；其次，爱情只是情的一部分，除此之外还有亲情、友情等，这些一样可以成为好的题材。

喜欢"仙剑"，因为它有咱们中国式的美少女，不象以前看漫画时尽是些大眼睛的日本美少女（我是女生哦！别误会）。

为"仙剑"而气恼，因为它让我再也没兴趣玩其它同类型的RPG。

其实"仙剑"在榜上久久居高不下，并不一定说明咱们国内FANS步伐太慢。我看每月支持"仙剑"的投票并非是同样的几位FANS所投，而是一代接一代的新PC-FANS在旧榜的感召诱惑下玩起"仙剑"，遂而被它深深吸引，再一代接一代地投上他们虽旧尤新的一票。也就是说，从另一方面看来，不正是说明了国内PCFANS的队伍正一步步地跟在"仙剑"后面壮大吗？

"仙剑"在我的硬盘上的那一片领土将永远不变！！！

真奇怪！象《英雄传说》系列这么好的GAME(我认为)，为什么竟没有FANS？！

PC FANS　李晶

谁说的？我就是一个《英雄传说》系列的FANS，我最喜欢的是《英雄传说Ⅲ——白发魔女》，因为它的情节让我非常地投入，反倒是不喜欢四代，情节太短、角色刻划得不深刻。还有，你对"仙剑"的理解也是很特别啊，如果真如你所说，那么"仙剑"兴许还能再反弹回来，嗯，也许吧。

好了，这期的晶合聊天室就到这里吧。回过头来看一看，聊的大部分还是榜上的游戏，哎，毕竟是刚开始，希望大家以后来信谈谈别的内容，这里是闲聊区，所以请不要担心有"警告信"。



七月榜评

可叹啊！我曾深深喜爱的“仙剑”已是彻底的回天乏术了，上次持笔时，李春读者所说的“大预言”现在是真的实现了（虽然鲲提过了，可我还是要说一下），但当时没想到会这么快，真是诸行无常，不过李春读者你可要小心被“仙剑”的FANS做了草人……

现在市场上又出现了几个“仙剑”LIKE(象《神剑逍遥游》、《绝音魔琴》)，还有的公司号称要做的比“仙剑”更曲折、更悲情、更多角恋，哇，我听了差点要喷饭，难道说只要是悲剧就是好情节么？只要多死几个人就能够感动玩者么？记得曾经玩过一个叫做《兽乡的守护者》的游戏，其情节还是不错的，角色的设计也能让人感到真实，但最让人生气的是其角色的死亡率，一个好不容易培养起来角色、一个好不容易让人感到有血有肉的角色，结果一个一个的死掉，也许设计者是想更加突出悲剧色彩，但却让人感到莫名其妙。不管是游戏中的角色，还是书中、电影电视中的角色，他们本身是没有生命的，决定他们命运的是其设计者，让他生、让他死、让他快乐、让他悲伤，这些都是设计者的权利，但如果想让大家共同分享这些角色的话，就不能凭自己的主观意识来决定角色的命运，而是由角色自己来决定（通过他的性格、背景、环境等）。金庸的第一部武侠小说《书剑恩仇录》，就因为有太多自己的主观意识而使这本书没有成为经典。“仙剑”中赵灵儿与拜月教主的同归于尽，《最终幻想Ⅶ》中女主角艾莉丝被萨罗菲斯一剑穿胸，《英雄传说Ⅲ——白发魔女》中白发魔女耶鲁杜在最后关头用自己的灵魂换来了提拉斯伊鲁世界的和平，这些都是成功的典范（换句话说就是死对了），所以我由衷地希望那些设计者请不要“草菅人命”。

上期水晶曾提到《暗黑破坏神》的联机，嘿嘿，小弟我就是其中的一个，不过我嚷嚷的可不是“火球术”、“治疗术”，而是：“啊！谁干的，谁又把火球仍到俺身上了！”。没办法，谁叫我一步棋走错选了战士，刚开始的时候威风十足，那些魔法师（雨啊，还有个编辑部的家伙）都躲在我后头，看见敌人时经常是作为战士的我冲过去，一剑一个非常爽，可是……呜呜，自从那些魔法师学会了什么“魔法盾”、“火球术”、“连环闪电术”后，一个个的都过河拆桥，看见敌人后教我站得远一点免得误伤，然后大喊着“去死吧”撂倒一堆敌人（个个都是“杀鬼狂”，唉，可怜的屠夫、可怜的骷髅王），那个雨用火球术杀死我后还呵呵的傻笑，然后无耻地拣起我掉在地上的金子，可恶啊！

不过，现在的实验室和编辑部都已经不怎么打“大菠萝”了，因为到了游戏的后期，参数都已经满了，升级已经没有什么意义了，再加上过重的动作成份，过轻的情节（我一直都把它当做一个动作游戏），如果不是能够联机的话，它的生命会更短。秘密透露一下，现在实验室和编辑部流行联《雷神之锤》，是由“编辑部的家伙”提出，雨倡导，两人已由“杀鬼狂”升级为“杀人狂”（别让两人听见）。

也许是因为大家在PC上玩动作游戏太少的原因，现在流行的基本都是此类型的游戏，象本期“蹿”到第7名的《古墓丽影》，试玩了一下，感觉还不错，虽然人物造型差了点，但是那种效果在以前是想象不到的（这也是PC在奔腾、飞腾的结果）。不过，《古墓丽影》不能联机乃一大缺点，因为以我看来，未来的流行趋势就是这种动作＋联机的游戏。据称，《死星战将Ⅱ》就是这样的一个游戏，真是值得期待啊！

最后，我要提醒一下诸位玩友，如果寄过来的信中有TOP TEN，又有榜评的话，请分别写清地址、真实姓名和邮编，以便我们能加快处理，谢谢了。

晶合实验室 阳

特别感谢以下热心读者，各赠送**中国大恒光盘中心**提供的《天惑》一套

北京	张毅	山东	郭峰
北京	张清钧	哈尔滨	陈美华
北京	申健	武汉	王旭
天津	刘深	湖北	风间冷月
山东	成彬	新疆	丁辉

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 命令与征服	(1128票)
2. 仙剑奇侠传	(1046票)
3. 金庸群侠传	(232票)
4. 大航海时代Ⅱ	(136票)
5. 古墓丽影	(94票)
6. 三国英杰传	(80票)
7. 足球96	(56票)
8. 魔兽争霸Ⅱ	(54票)
9. 暗黑破坏神	(50票)
10. 足球97	(46票)

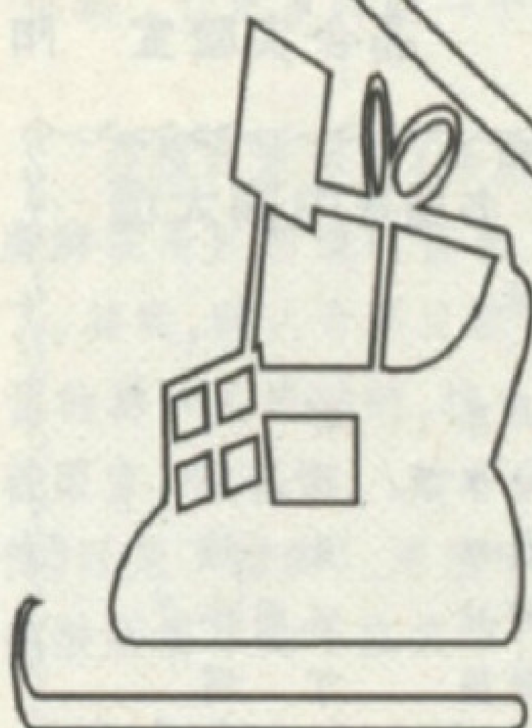
11－30名游戏排行榜

11. 暗黑破坏神	(548票)	21. 红×××	(198票)
12. 三国志Ⅴ	(464票)	22. 时空游侠	(196票)
13. 足球97	(454票)	23. 97赛手	(148票)
14. 炎龙骑士团Ⅱ	(398票)	24. 死亡地带	(138票)
15. 模拟城市2000	(336票)	25. 三国英雄传	(136票)
16. 文明Ⅱ	(296票)	26. 傲气雄鹰	(134票)
17. 剑侠情缘	(292票)	27. 毁灭公爵3D	(128票)
18. 三国志Ⅳ	(236票)	28. 三国演义	(120票)
19. 极品飞车	(228票)	29. 篮球97	(108票)
20. 移民计划	(218票)	30. 血狮	(102票)

七月幸运读者

王永和	北京师范大学	李晶	广东省茂名市
祁艳华	北京海淀区	谭俊冬	广西百色民族中学
刘向予	上海环境工程学院	吴永初	湖南省岳阳市
孟宪英	黑龙江宝清县	陈琼	湖北省荆州市
赵威	长春实验中学	王清宇	南京铁道医学院
安刚	内蒙古建设厅	沈娟	河南省安阳市
山东	山东省淄博市	邓智隆	四川省南充市
孙玥	安徽省滁州市	李贤	四川省重庆市
郑广	浙江省温州市	吴铁岭	陕西省宝鸡市
杨滢	福建省厦门市	李诤	新疆乌鲁木齐

本期幸运读者的奖品是由智冠电子（北京）公司提供的《超时空英雄传说Ⅱ》





特别黄金版售出百万，用INTERNET实况对战

C&C卷土重来

97之夏

COMMAND & CONQUER

命令与征服金版

使《C&C隐秘行动》直接变成640x480的SVGA显示模式

- Internet联机对战模式
- Super VGA画质
- 访问Internet！通过Westwood聊天室击溃你的挑战者
- 《命令与征服》主题包包括屏幕保护、图标以及桌面图案
- 四倍的战斗视野，新荧屏滚动条
- 平滑荧屏卷轴

COMMAND & CONQUER

命令与征服金版

使《C&C隐秘行动》直接变成640x480的SVGA显示模式

购买《C&C命令与征服金版》的用户请注意：

在你体验前导公司的精品服务同时，请不要忘记将《C&C命令与征服金版》的用户回执卡和购物小票认真填写完整寄回前导公司(复印件无效)，你将获得更完善的服务和意想不到的惊喜。



热烈庆祝

首届"前导杯"电脑游戏网络大赛在京举行

首届"前导杯"电脑游戏网络大赛于7月10日在网星电脑咖啡屋举行。此次比赛用的游戏软件为《C&C隐秘行动》。比赛采取淘汰制，分为初赛和决赛。初赛每天决出一个冠军，共决出30名日冠军。然后由这30位选手参加决赛一争高低。每日的冠军和总决赛的冠军都将获得前导公司提供的正版游戏软件。日冠军为《命令与征服》金版(WIN95版)一套，总冠军为前导公司制作或代理的97年7月至97年12月出版的所有游戏软件各一套。另外，只要参加大赛的选手都将获得前导公司提供的一张软件优惠券。

Westwood STUDIOS

1997年7月10日之后购买《C&C隐秘行动》的用户请注意：

请将用户回执卡填写完整寄回前导公司，你将免费获得前导公司提供的"先睹为快2"最新游戏DEMO光盘。



Virgin互动娱乐国际公司授权
北京前导软件有限公司代理
前导软件销售连锁组织销售

地　址：(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电　话：(010) 64024800　64024801
联系人：董金伟、郭　昱

无限飞行 Flight Unlimited
游戏类别：飞行模拟



国内售价：130元
上市日期：97年8月

- 3D立体真实地点相片，即时描绘地面景观
- 30个以上互动飞行课程
- 50个空中障碍关卡，提供您竞赛才有的快感
- 实际的引擎、风声、大气效应及真实无比的坠机画面
- 多样化的SVGA模式及可自行设定的显示选项
- 支持飞行手柄、一般摇棒、方向舵踏板和VR头盔

无声狂啸
游戏类型：人物冒险



国内售价：130元
上市日期：97年8月

- 在充满冲击性的剧情里接收挑战
- 提供多线故事、多种路径与多种结局
- 以Harlan Ellison著名的得奖小说"I Have No Mouth,and I Must Scream!"为架构
- 超过四十名人物的数字语音
- 五名受诅咒的灵魂与一端惊险的挑战

诺瓦风暴
游戏类型：飞行射击



国内售价：130元
上市日期：97年7月

一个媲美3DO游戏,PC史上第一个超越大型街机的射击游戏!无论在流畅度及画面的表现上，都超越以往的同类游戏；在16道关卡中，面对形形色色的敌人，只有高超的技术配合六种辅助武器，玩家们才能在一连串的考验之后幸存。

这是一款没有冷场的射击游戏，无论您是否为射击游戏迷，都相当值得一玩，您从游戏过程中必定会获得很多的乐趣与快乐!

卡曼契三代 comanche 3
游戏类型：飞行模拟



国内售价：130元
上市日期：97年9月

这是一款由Nova Logic公司在今年新推出的最新直升机模拟飞行游戏。该机种（AH-66D）是美国最新的直升机种，于今年年初进行了第一次试飞。该游戏采用了Nova Logic公司最新开发的第二代图形引擎，使图像更加清晰，同时，由于基本操作键很少，所以对于玩家来说，基本是一玩就会，与同类产品相比，可以说是有过之而无不及。

你有什么理由不选择腾图的游戏?

绝地大反攻二代 Rebel Assault II
游戏类型：动作射击



国内售价：160元
上市日期：97年7月

- 十声道的立体声效果、如水晶般晶莹剔透的特殊音效与音乐、媲美剧院般的完整体验
- 战斗的难度可自行调整，拥有全新的难度编辑程序来编辑关卡
- 新鲜的星际大战设定：准备拜访未开发的疆域吧，包括外太空和崭新的世界
- 首次在星球大战系列电影之外，以其为背景拍摄全新的生动画面

异星搜奇 The DIG
游戏类型：人物冒险



国内售价：130元
上市日期：97年8月

- 将近200个地点与无数谜题
- 由扮演"魔鬼终结者二代"中T2000的Robert Patrick配音
- 由ILM公司制作特殊音效
- 对话由知名的科幻小说作者Orson Scott Card撰写
- 音乐家Alluring Wagnerian进行编曲
- 全程数字化语音及丰富的音效

飞狼大战卡曼契
游戏类型：飞行模拟



国内售价：160元
上市日期：97年8月

当有人同用最好的矛去刺最好的盾，其结果是什么?飞狼、卡曼契，直升机中的狡狡者，那么到底谁更厉害，就只有您亲自的尝试才能得知。高速的3D图形引擎、火暴的场面，带给您身临其境的感受，全新的四维震撼音响，让您没有选择的余地。谁都知道，决定这场战斗胜负的人，一定是您。

雷霆战机 F-22
游戏类型：飞行模拟



国内售价：130元
上市日期：97年8月

- 美军最新攻击型战斗机模拟器原形
- 真实三维地面、真实物体比例再现
- 数十个富有挑战性的任务组合
- 支持多种网络协议及双机对连模式
- 体贴玩家的操作方式，新手极易上手
- 杜比立体声音效，环绕音响效果



腾图联合电子发展公司总经销
北京松岗电脑信息有限公司总代理
销售热线：62620147 62620148
传真：62575989

诚征代理欢迎垂询

PC CD-ROM

RAYMAN

雷曼



雷曼与你一起过暑假！



超过1,000,000人玩的游戏已经上市！

飞行模拟之经典－全球排名 的飞行模拟游戏 再现一战空中英雄的传奇经历

飞行军团

Flying Corps

飞行模拟加策略游戏的设计

多达 6 种百分之百逼真的飞行模型(完全参照一次大站的著名机型设计)

指挥机队参加四个战役

允许改变飞机涂装

支持最低 320 × 240 到最高 1600 × 1200 的分辨率

全套一次大战飞行地图复制品

赠送大幅彩色海报

Ubi Soft

ENTERTAINMENT

empire

F1大奖赛 POWER F1

完全真实的一级方程式赛车游戏

即将上市
诚征分销商

由国际汽车联合会（FIA）授权，以一级方程式大奖赛的各项真实数据为蓝本，采用最先进的制作技术，让您驾驶着耗资千万美元的F1赛车，代表麦克拉伦、威廉姆斯、法拉力等世界著名车队，在银石赛道、摩纳哥赛道及伊莫拉赛道上与希尔、舒马赫等超级F1车手同场竞技。



VIRGIN国际互动娱乐有限公司授权



总代理：北京新天地互动多媒体技术有限公司
SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CO., LTD
TEL: 010-62535488
FAX: 010-62535487

总经销：HD 北京雄龙伟业家用电脑有限责任公司
TEL: 010-68468887
FAX: 010-68468858

第二届大众软件奖暨大众软件杂志创刊两周年

1997.7.4



生死之间





新款实时战略游戏，全面支持视
95，18种武器及17种建筑特色鲜
，造型独特。二十一关征程危机
伏，电脑AI狡诈难测。战斗场面
大而惨烈，画面绘制真实而细腻。
持多达八人的网络对战，规则新
，体现出未来战争的风貌。





司：立地信息技术发展有限公司　地址：北京市海淀区上地信息产业基地东一区一号楼四单元201室。　电话：62985320 62985321　传真：62985198

版发行单位：河北电子音像出版社　地址：石家庄市城乡街44号　电话：(0311) 7784104 7835534　传真：(0311) 7784114

开发制作：**第3波**

灌篮金刚

- 3D场景的重量级益智动作游戏；
- 特殊密技，巧妙的过关通道；
- 亲切的操作介面，耐玩度高；
- 动作配合八卷轴画面，流畅生动；
- 支援键盘及所有市售标准摇杆。



双語公司

授权公司：第三波文化事业股份有限公司
中国总经销：北京双语教育电子有限公司
电话：64874563, 62053537
特约经销商：大众软件读者服务部（晶合）
电话：65266244
连邦软件连锁销售组织
电话：62564334

第3波

打点你的行囊投入新的战斗！

战斗即将开始……



全中文介面的
模拟类游戏

“带领你英勇的艇队，
法西斯送进炼狱！”
实再现二战中最激动人心的一刻，
验英雄的风采！



即时战斗类游戏
的又一力作！

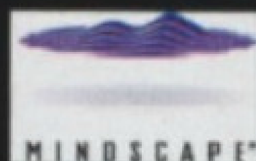


“你们已经走到了一个重要的转折点，
你们的文明正处在生死边缘！”
高分辨率的画面和绝佳的音响效果。指挥整个部落去完成你的使命吧！

授权公司：第三波文化事业股份有限公司
中国总经销：北京双语教育电子有限公司
电话：64874563, 62053537
特约经销商：大众软件读者服务部（晶合）
TEL: 65266244
连邦软件连锁销售组织
TEL: 62564334









《大众软件》CD 上市了!

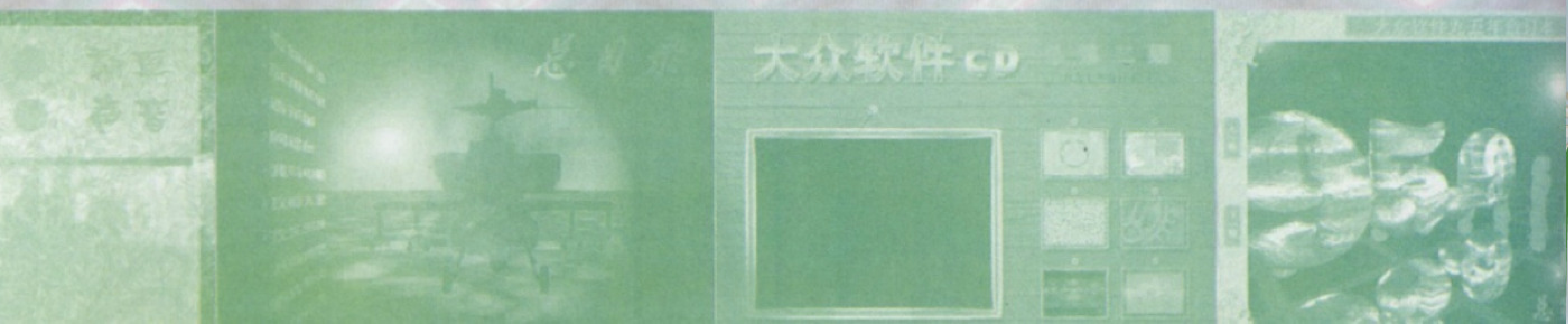
如果你不了解她的话，很容易产生这样的想法。

这张光盘没什么特色



《大众软件》 CD 是由晶合工作室制作，大
众软件杂志社出版的一张为广大电脑玩家和想了
解最新软硬件信息的读者而设计的多媒体光盘
她和 1997 年合订本（上）同时发售，并具有以
特点：

1：提供玩家最急需的软件，如：多语言平台，游戏修改升级程序，热门工具等。1997 年合订本（上）中有这些软件使用方法的详细说明。
2：包括《大众软件》1995 年合订本多媒体版，1997 年各期配套软盘。由于《大众软件》1995 年合订本已经绝版，本光盘是收集《大众软件》1995 年杂志的唯一途径。
3：提供检索更方便的图形化界面（藏有密技），新颖的动画，优美的音乐满足了读者休闲的需要。
4：包装精美，便于保存。请注意尺寸为:145mmX210mmX5.0mm（谨防假冒）。





州际风暴

3-D汽车战斗模拟游戏

在完全开放的地形与无限制的环境里浴火战斗



30多个单人剧情任务，加上区域网路、数据机和免费网际网路



多种多角度的摄影机镜头，比葛洛夫的衣领还宽



"老兄，这不是赛车游戏"

☆ Activision公司继机甲争霸Ⅱ之后最新力作,承袭机甲争霸Ⅱ的强化绘图引擎,精确模拟各种路况与车况;

☆ 20多种各式大车小车、30多种致命武器纷纷出炉，还可以任意改装车子的各个系统;

☆ 70年代风格,如电视影集般的过场影片,加上CD音质的背景音乐,以及极具吸引力的音效;

☆ 近期网上很受国内外玩家注目的汽车战斗模拟游戏。

ACTIVISION®



中国总代理
北京鸿达电子新技术研究所
地址：北京海淀区学院路37号　邮编：100083
TEL:(010)62630457　FAX:(010)62560328





97'7 TOP TEN

排行榜

1．命令与征服
　（2446 票→ WESTWOOD）
2．仙剑奇侠传
　（2310 票→ 大宇）
3．金庸群侠传
　（1648 票→ 智冠）
4．大航海时代II
　（1218 票→ 光荣）
5．大富翁III
　（996 票→ 大宇）
6．三国英杰传
　（720 票→ 光荣）
7．古墓丽影
　（654 ↑ 6 EIDOS）
8．足球 96
　（646 票↓ 1 电子艺界）
9．魔兽争霸II
　（606 票↓ 1 BLIZZARD）
10．魔法门之英雄无敌
　（554 票↓ 1 NEW WORLD COMPUTING）



















晶合实验室

ISSN 1007-0060



08>



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元